1991年6月1日発行(毎月1回1日発行) 第3巻第6号通巻30号 平成元年7月7日第三種郵便物認可

特別定価 440yen

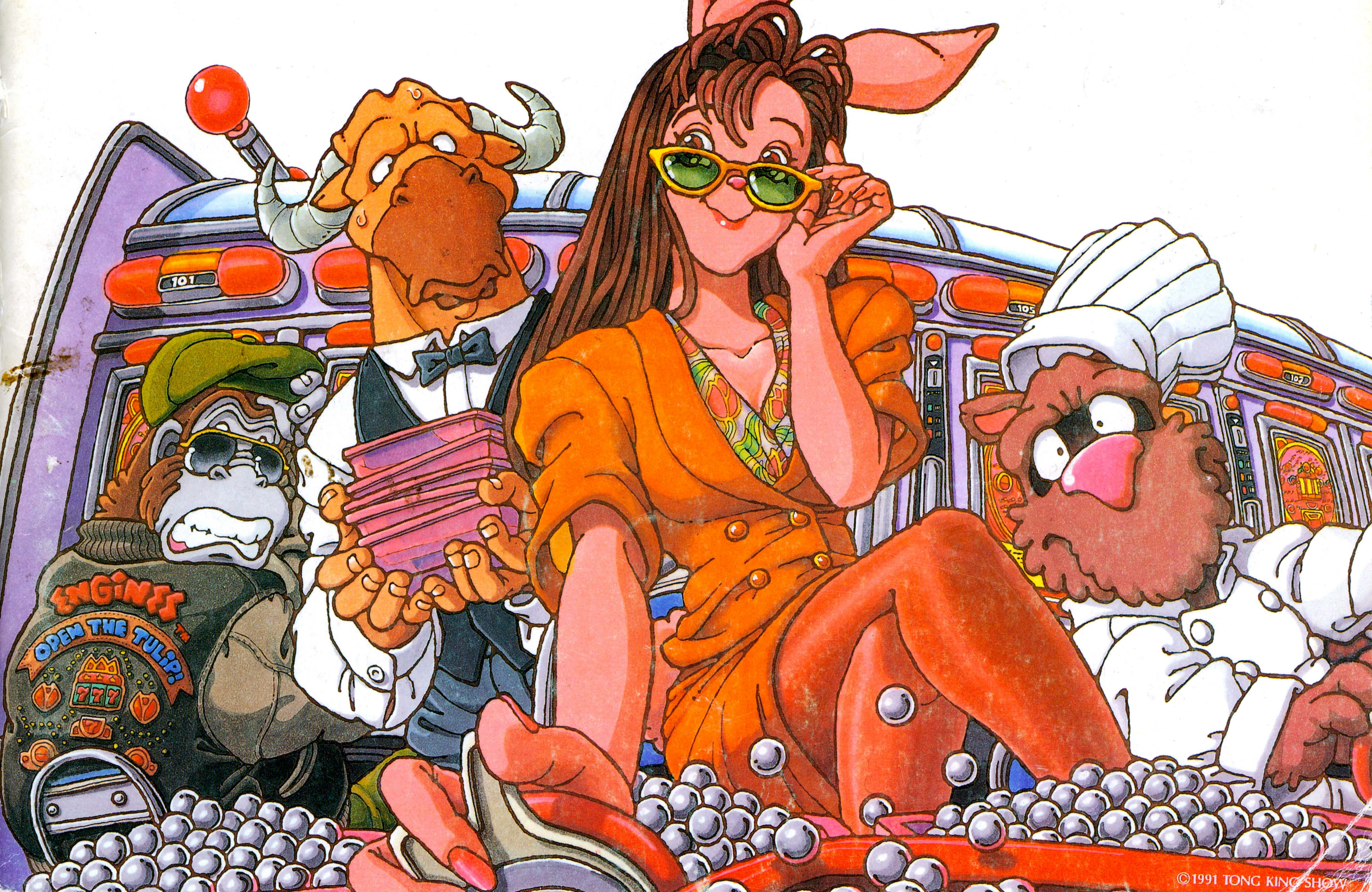
マルカツ 勝PCエンジン

1991 6月号

いよいよ連載開始!!

コミック
ロードス島戦記
―ファリスの聖女―
山田章博

特別付録
半期に一度のウラワザ総ざらえ
裏技の若大将



Enjoy Hudson

PCエンジン CD-ROMシステム
ROM ROM

POMPING WORLD
ポンピングワールド

'91年5月31日発売予定!! 価格4,500円(税別)



天外魔境ジライヤ
ただいま再生産出荷中!!

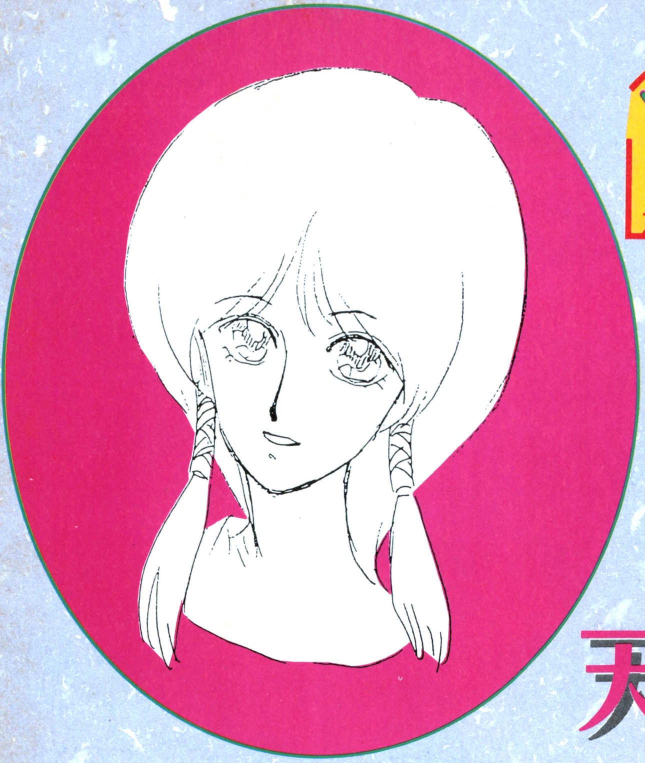
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

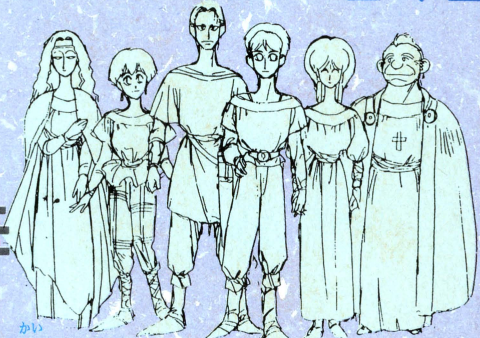
本　　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営 業 所　札幌・名古屋・福岡


Enjoy Hudson
危険に愛された男…。
やつの名は、コブラ。
6月7日発売予定・予価¥6,500(税別)
相棒のアーマロイド・レディと共に、
宇宙を駆け巡る正統派海賊、コブラ。
宇宙中捜しても、やつほどの人気者はいない。
やつの首に懸かっている賞金は、
天文学的な数字を弾き出し、
賞金稼ぎも銀河パトロールも、血眼になってやつを追っている。
しかし、三年前に突如姿を消したっきり、
やつの姿を拝んだ者はいない。
やつは死んだのか?
いや、やつに限って死ぬようなドジは踏まない。
そしていま、やつは宇宙に帰ってきた。
レディとタートル号と共に、
危険と刺激に満ちたこの宇宙へと…。
やつの名はコブラ。
左腕にサイコガンを持つ不死身の男
SPACE ADVENTURE
コブラII
—伝説の男—
寺沢武一
©1991 HUDSON SOFT
©寺沢武一/集英社(JCデラックス)
PCエンジン CD-ROMシステム
DIGITAL COMIC ROM ROM
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®
本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡

にゅうす&とぴっくす
電光石火
MARUKATSU

日本テ
2大超新





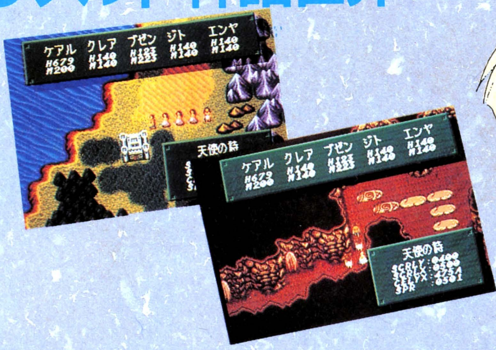
天使の詩

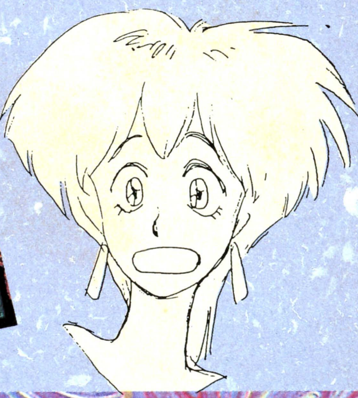
キャラクターデザイン by 冨士宏

冨士色で彩られるケルト神話世界

11月発売予定／予価￥7,400

RPG



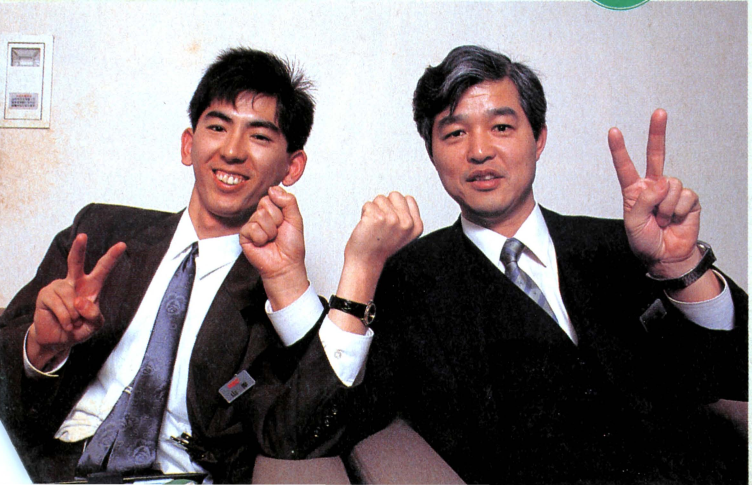


「瞳は紺碧にして、黒き髪、人にして人にあらず」…古代ケルト神話ではケルト人をこうあらわしている。妖精が飛び、魔法が当たり前のように存在する、ケルト神話の世界をもとに創られた架空世界が舞台の大作RPG。はるか昔封印された闇の勢力と戦い、何者かにさらわれた恋人を助け出すために旅立つひとりの青年が主人公。

キャラクターデザインを『ワルキューレの伝説』でおなじみの冨士宏氏が担当。ケルト神話にくわしい氏によって描かれたキャラクターたちが、見事に作品の世界を盛り上げてくれるはず。

NECホームエレクトロニクス

直撃インタビュー PCエンジン CD-ROMシステム ROM ROMがパワーUPする



⬅右が後藤部長、左が山岸さん。めったに見られないポーズで、「今年はやりますよ！」。

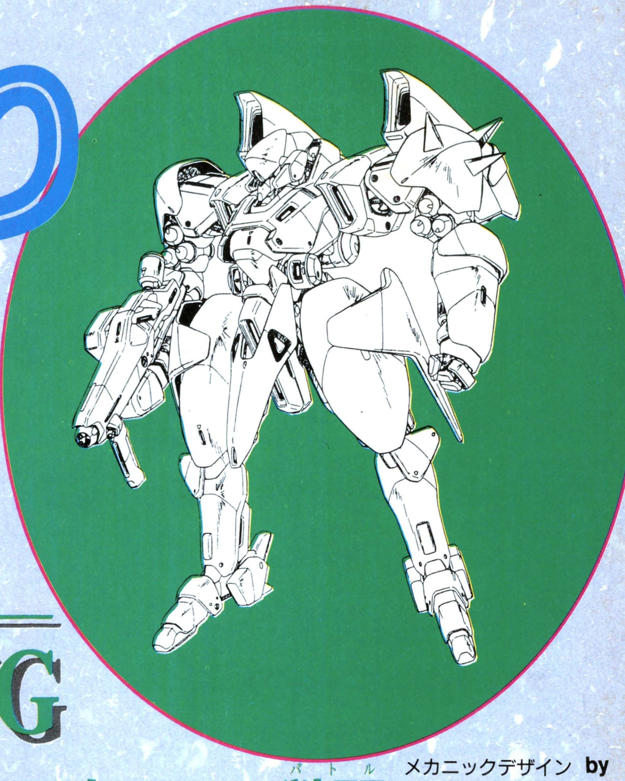
家庭用ゲーム機としては唯一CDロムドライブを発売し、そのソフトも順調に数を増やしているPCエンジンだが、このところほかのゲーム機でもCDロム発売の噂がチラホラ。PCエンジンの優位性が失われてしまうのではないか…、と心配していたところに突然、ロム^{2}システムのバージョンアップの噂が聞こえてきた。以前から問題となっていたバッファRAMの容量を増やすというのだが、その真相は？ またパワーUPするといままでとどう変わるのか？「PCIA」が次から次へと出てくる疑問をNEC HEの中心人物に、みんなに代わってぶつけてみた。



後藤、山岸両氏は今回のパワーUPに自信満々のようすだぞ。➦P.96

レネットより作 発表

3月31日～4月2日まで新宿で行われた日本テレネット主催のイベント「わくわくゲームフェスタ」で、同社は先月号本誌既報の『ヴァリスⅣ』を含む超新作を発表。つめかけた観客を歓喜のるつぼにタタキ込んだ。ここの情報はホンのさわり。次号で大特集予定!!

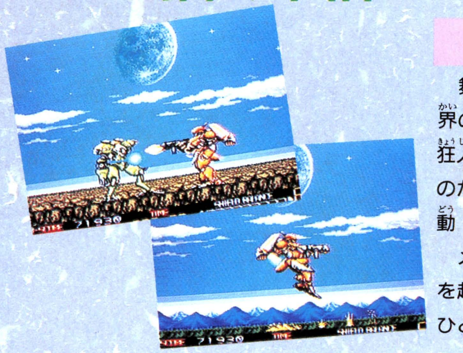




―ブローニング― BROWNING

プロが描く本格メカアクション戦闘

メカニックデザイン by 藤田一巳



12月発売予定／予価¥6,980 ACT

舞台となるのは、23世紀後半の地球。200余年の間安定していた世界の軍事バランスが、ひとりの狂人の出現によって崩壊した。その狂人は人工島に要塞を築き、史上最悪の殺りく兵器の開発を始めたのだ。統合軍はその恐るべきプロジェクトを折破するために特殊行動（不正規戦闘）作戦を発動した。

メカ・デザインに「Zガンダム」等の作品を手がけた藤田一巳氏を起用。登場メカのセンスとカッコよさにおいては、いままでとはひと味もふた味も違ったメカACTとなるぞ。

みんなサンキューベリーマッチ





⬆コンプティークにコラムを連載中の範子ちゃん。

『天外魔境Ⅱ』が、『ロードス島戦記』が、『サイレントメビウス』が、『魍魎戦記 MADARA』が、小川範子ちゃんが、そして何より本誌をはじめ㊓ファミコン、コンプティーク、コミックコンプを愛読してくれているみなさんが大集結したKMO主催の「サンキューベリーマッチショー」。ビデオ上映、トークショー、ゲーム大会、そしてミニコンサートなどのプログラムに、会場は大いに沸いた。福岡、名古屋、大阪、札幌、そして東京の各会場に来てくれたみんな、本当にありがとうございました。

➡『ロードス島』のステージ。右から原作の安田均、水野良両氏と、ハミングバードソフトの河

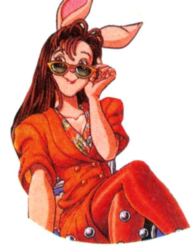




⬆おなじみ『天外Ⅱ』のステージ。広井、岩崎両氏は、たくさんの観客を前に吠えまくった。



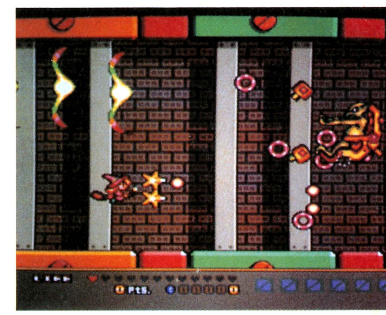
月刊 マルカツ 勝PCエンジン
JUNE CONTENTS
[6月号目次]
1991 ⑥ Vol.30
発行／角川書店



●お待ちかね！大人気付録、堂々68ページで登場だっ!!

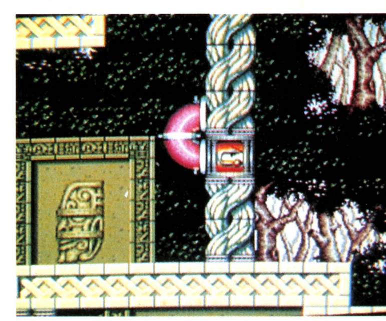
裏技の若

NEW SOFT TIMES



マジカルチェイス

NEW SOFT TIMES 延長戦



メソポタミア



待望の大河コミック、いよいよ連載開始！

ロードス島戦記［ファリスの聖女］

山田章博（原作／水野 良） 65

魔神によって恐怖の底におとしいれられたロードス島。その中で雄々しく立ち上がった6名の勇士がいた……。感動巨篇、いよいよ登場!!

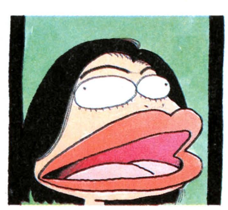
大将



HOW TO WIN



エルディス





《GAME INDEX》
アイウエオ順

☆掲載ソフトのうち、
とくに表記のないものは税別です。

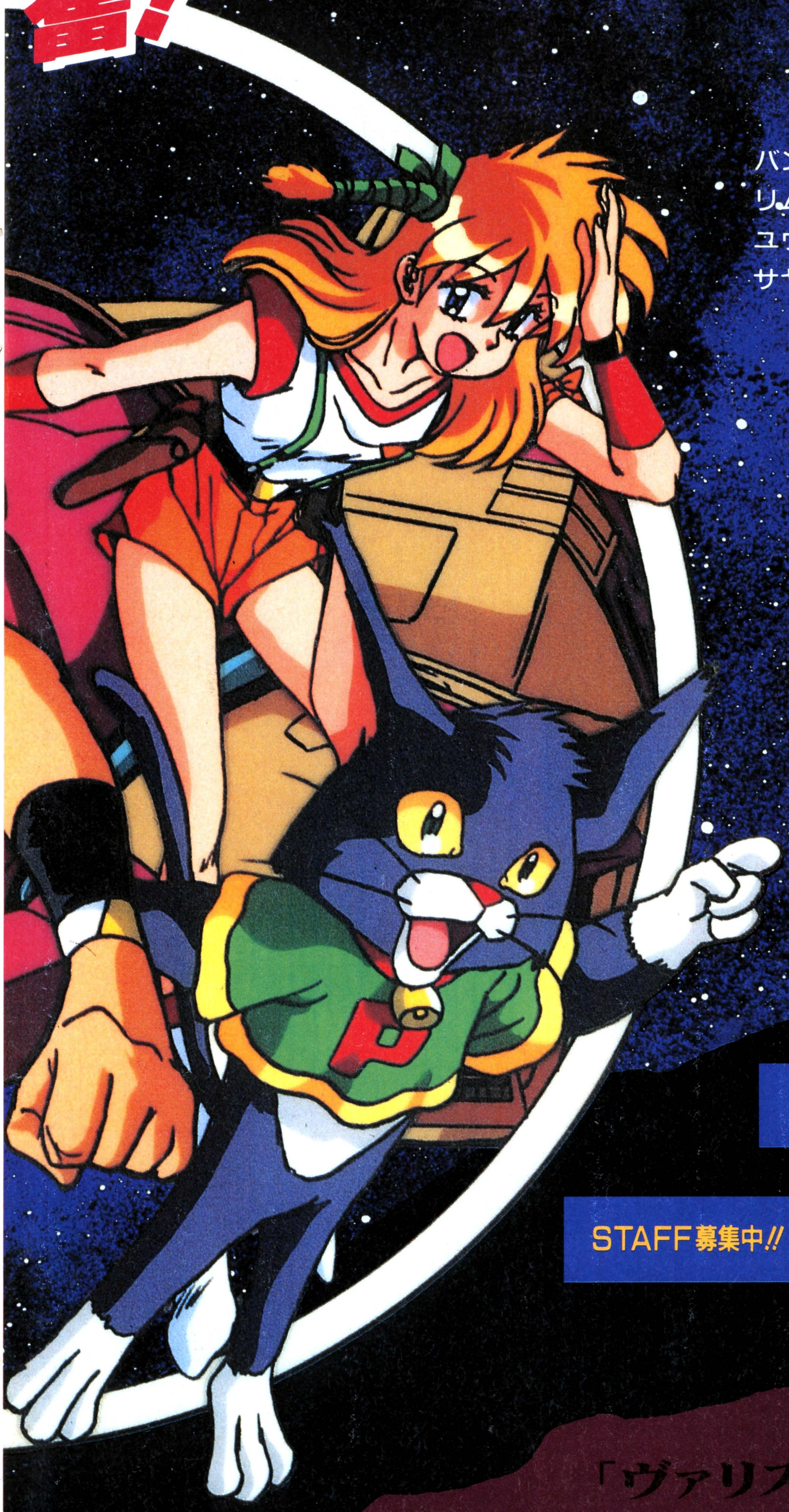
●表紙イラスト ―― 佐々木晃〔TONG KING SHOW〕
●表紙アートディレクション ―― グァバモリオカ
●表紙ロゴデザイン ―― 高木和雄〔AR+DA〕


先進の技術が完成。
CD-ROM^2
ビジュアルRPG。
ゲームを超えるアニメの興
高度なアニメーションを駆使し、
CD-ROM^{2}ゲームの新境地を開く。
スケール、ゲーム性、臨場感、すべてが驚異のヴァージョンアップ。
レーザーブランドのクォリティに話題沸騰。
絶賛発売中!!
コズミック・ファンタジー2
・冒険少年バン・

●クオリティ宣言●

LASER SOFT

奮！



CAST

バン	関俊彦	ピック	中野聖子
リム	鶴ひろみ	ガラム	鈴置洋孝
ユウ	高山みなみ	ラーラ	皆口裕子
サヤ	高田由美		

原作・脚本・監修
キャラクターデザイン **越智一裕**

緊・急・発・表

COLUMNS

PC Engine HuCARD

PCエンジン版「コラムス」絶賛発売中!!
PCエンジンGT対応
[対戦モード付]

©SEGA 1990 REPROGRAMMED BY TELENET JAPAN 1991

クリアプレゼント

「コズミックファンタジー2」をクリアされた方の中から抽選で、オリジナルグッズをプレゼント!!詳しくは、ゲームクリア後の応募方法をご覧ください。

STAFF募集中!!

レーザーソフトでは開発スタッフ（ゲーム企画、プログラマー、デザイナー）募集中。
詳しくは ☎03-3235-9088 レーザーソフトまでお問い合わせください。

特報！

「ヴァリス4」プロジェクト始動開始。

制作 レーザーソフト
発売元 株式会社日本テレネット
〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-3268-1159


PC Engine
さらなる興
今度もまけられない！
普通の生活を賭けた、地球レベルの戦い。
発端は街角、決着は宇宙。
改造町人
シュビビンマン2
—新たなる敵—
熱狂の2



響の次元へ。
HE system
Hu CARD
4月27日発売!!
価格6,600円(税別)
コミカル、それでいてドラマティックなシュビビンマンサウンドがいまここに!!
●CD「シュビビンマン1+2」
'91年4月12日発売!!
■CD:TOCT-6114
税込定価¥2,500
©1991 NCS Corp. 発売元 東芝EMI株式会社
MOTO ROADER II
モトローダーII
超画期的な5人同時プレイシステムでファンを釘づけのサバイバルレース、モトローダーが帰ってきた。スポーツカー・タンク・ホバークラフト、選べる3種の車体、4つのコース。12のアイテムとの組み合わせで攻略法は無限大。もう、君の夢中は止まらない。
好評発売中!!
価格6,500円(税別)
大続編
TV・CM放送決定!
Young MASAYA メサイヤ
NCS 日本コンピュータシステム株式会社
〒106 東京都港区西麻布4-16-13 第28森ビル TEL.03-486-6311~5(代表)
お問い合わせはソフトウェア プロダクト部(直通) 03-486-6588(受付時間)9時 18時


ゲーム・ミュージックの宝庫 キング GAM シリーズ 発売元●キングレコード株式会社
待望のパーフェクト・コレクション・シリーズ
第3弾「イースIII」(2枚組)
"果てしなく続くイース・サウンド・バトル"
CD KICA-1021～22(2枚組)
税込￥3,800
好評発売中
PERFECT COLLECTION
WANDERERS FROM YS
WANDERERS FROM Ys III PERFECT COLLECTION
今回はシリーズ3作目ということで内容もリニューアル。disc1は、おなじみの全曲スペシャル・アレンジ・ヴァージョン。3回目の登場の米光亮に加え、鶴由雄、斉藤寛志の二人が新たに参加、3人の競作により、イース・サウンドワールドがさらに充実したと言えよう。disc2の今回の目玉は日本ファルコムのサウンドスタッフによるJ.D.K.アレンジヴァージョン。彼等が自分達の作品をどのようにアレンジするかを、ぜひ君達の耳で確かめてほしい。その他、ハープをフィーチャーしたニューエイジヴァージョン、ギタリストの鳥山雄司、林有三、土方隆行をアレンジャーに迎えたボーカル・ヴァージョン、インスト・ヴァージョンなど強力作品が目じろ押しだ。すでに買ってしまった君は、笑みをうかべながら楽しんでくれたまえ。まだ手元にない君は、明日の朝一でレコード屋にかけこむことをお推めする。
PERFECT COLLECTION Ys
CD KICA-1012～3 税込(2枚組)￥3,800
PERFECT COLLECTION YsII
CD KICA-1014～5 税込(2枚組)￥3,800
Falcom®
イース オリジナル キャラクター
キャラクターグッズはもちろん、CD・書籍・コミックまでなんでも揃う、
ファルコム・ショップ。誰よりも早く、新製品を手に入れよう。
●キーホルダー (J.D.K.) 980円
(リリア・ファルコム) 各1,180円
●テレホンカード 各1,200円
●Ys下敷 各250円
●Ysポストカード 各150円
●バッヂ 各1,280円
●イース システム手帖 各780円
●イースのマウスマット 1,900円
●イース タペストリー 2,900円
●イース貯金箱 1,100円
●イース ノート&レポート用紙 各500円
新ショップ グーンと広くなってOPEN! 地下がパチンコ屋さんのビルだ
旧ファルコムショップ
代々木ゼミ5号館
ファーストキッチン
ドトール
代々木ゼミ
JR代々木
ファルコム・ショップ 代々木
〒106 東京都新宿区代々木1-37-2 ショーエイビル2F
●掲載商品のお求めはファルコムショップへ。
CDは全国のレコード店でもお求めになれます。
Falcom®
NIHON FALCOM INCORPORATION
〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 ☎0425(27)6501

ついに誕生!!

視力回復トレーニング講座

アメリカから上陸。全米で43万人がその効果を証明!画期的トレーニング遂に公開!



Ⓒ1987 BERESFORD, VISION THERAPY INCORPORATED アメリカ視力回復協会編

器具や薬は使いません。視力回復の理論を築いたベイツ式訓練法によりあなたの眼は救えます!

※当講座は緑内障や白内障など、眼の疾患を治療するものではなく、これらの視力障害の方は専門医にご相談ください。

視力0.1以下でもあきらめるな!遠視・乱視も訓練しだい。

視力でお困りのあなたに朗報です。自宅で気軽に訓練できる視力回復法が全国で反響を呼んでいるのです。もともと近・遠・乱視などは病気ではなく、網膜の像の焦点が合わないために起こる視覚的な現象です。当講座は全米で約43万キットを販売し実証されたトレーナー・システムを採用、眼の自然回復力を強化しながら、短期間に効果をあげ、あなたの眼を救います。

体験マンガ



→C子さんの場合



←A男くんの場合







ラクラクトレーニングで、メガネ・コンタクトにサヨーナラ。

視力の衰えの原因は緊張やストレスです。当講座ならそれらをときほぐし、視力を強化する25のトレーニングメニューに従い、『朝晩20分、1か月』続けるだけでムリなく楽しく、目標を達成することができます。

特に10代から20代の近視には効果絶大で今実行しなければ、とりかえしがつきません。メガネやコンタクトは一生のハンデ。驚異の方法を体験してみませんか!

体験者の喜びの声

以前サッカーをやっていてメガネをかける必要を感じていましたが、最近になってプログラムを開始。3か月後の運転免許の視力検査にもパスし、0.8以上にアップ…。



(加藤健二・20歳)





●このプログラムの開発者のご略歴●

★ユージンクォーリー博士　カリフォルニアを中心に、視力回復法と科学的な眼の研究、臨床訓練指導によりこのプログラムの開発に努めた。★ベレスフォード博士　レスター大学の理学・哲学博士号を持つ英国の科学者。現在米科学発展協会会員で、米国検眼振興協会にも所属。



ユージン・クォーリー博士

●右のハガキを今すぐポストへ!!

案内書無料急送







お急ぎの方はお電話で!!☎東京03(3318)6111代 ●受付:朝9時30分~夜9時(年中無休)

日本視力回復協会　〒166 東京都杉並区成田東4-36-15





スニーカー文庫
冒険ファンタジー
エルフ・クライシス
精霊王国②
ミミと融体したビビアンが
両性具有の妖怪「男爵婦人」と
生死を決する。
渡邉由自
イラスト／垣野内成美
500円（税込）
マヤの迷宮
異界の四龍士Ⅰ
学園を襲う甦った魔獣たち…
神異界からの使者たちの
戦いが始まる！
六道慧
イラスト／若菜等＋Ki
430円（税込）
5月1日
発売!!
天外魔境②
大門招来編（上）
ガマ族の少年、自来也が活躍する
無国籍チャンバラ時代劇RPG。
あたちひろし&
レッド・カンパニー
イラスト／辻野寅次郎
560円（税込）
好評発売中
ビデオ・アニメ上・下巻　各4,994円（税込）
絶賛発売中！
噂が噂を呼ぶ!!
カドカワノベルズ
ファンタジー王国Ⅲ　760円（税込）
渡邉由自・秋津透・斉藤英一郎・武上純希
イラスト／真鍋譲治・あろひろし・美樹本晴彦・いのまたむつみ
ファンタジー王国Ⅰ
水野良・松枝蔵人・西谷史・
深沢美潮
イラスト／出渕裕・Black Point・
末弥純・迎夏生
760円（税込）
ファンタジー王国Ⅱ
ひかわ玲子・安彦良和・吉岡平・
園田英樹・竹河聖
イラスト／あもい潤・安彦良和・JET・
羽原信義・山田章博
760円（税込）
カバー・口絵イラスト／いのまたむつみ
角川書店
〒102 東京都千代田区富士見2-13-3
☎03(3871)8521㈹／振替東京3-195208

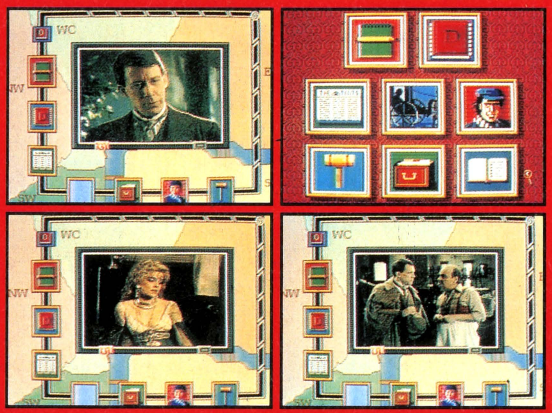
PC Engine ROM ROM

Victor

事件だ!!



シャーロック・ホームズの探偵講座
Sherlock Holmes Consulting Detective



これこそCD-ROM。これこそ推理ゲーム。

名探偵シャーロック・ホームズの難事件をPCエンジンCD-ROM初の実写ビデオ取り込み映像で再現。そう、画面のなかでビデオが流れるのだ。驚きの画面とゲーム展開……今までの常識を破ったまさにこれは事件だ!

6月発売予定
希望小売価格 ¥7,200(税別)

ICOM
ICOM SIMULATIONS, INC



ウルトラボックス4号

5月末発売!

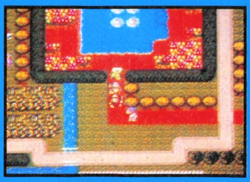
益々快調!内容一新で遊べる遊べる。

画期的な企画内容と面白さで3号まで発売になった「ウルトラボックス」。内容一新の第4号制作快調。その4号の内容の一部は…



「CLUB UB」





初のオリジナルRPG「フォネ」、2回目を迎えた読者とUBガールズを結ぶ「CLUB UB」今回は何と時代劇、さらには連載アニメゲーム「クスト」のエピソード3など、勿論「PCエンジン・ソフト図鑑」や「きよた君」のコーナーも…。

期待して待ってて欲しい。

希望小売価格1～4号も全て **¥4,800**(税別)

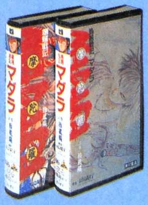
発売元:**ビクター音楽産業株式会社** 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

KADOKAWA

もう りょう せん き
魍魎戦記 MADARA 摩陀羅

コミックス100万部突破の超人気作品がついにOVA化!!

（上巻「胎蔵編」・下巻「金剛編」）



ジャケットは、何とリバーシブルで2倍楽しめるぞ!!

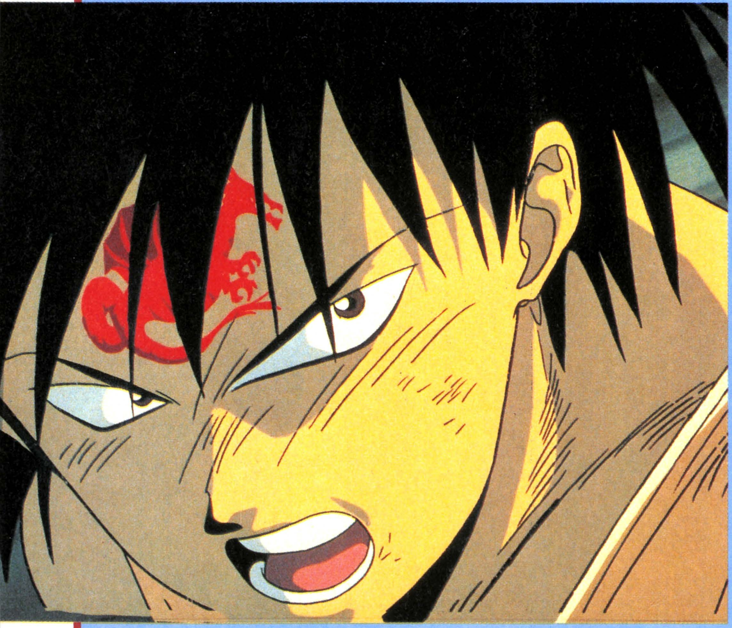
表面－田島昭宇の描き下しイラスト

裏面－もりやまゆうじの描き下しセル画

全巻購入者にもれなくプレゼント!!
MADARA特別編
（描き下ろしコミック）
（下巻購入時に差し上げます。）

ミロク率いる魍魎軍団と対決、
自らの体を取り戻す旅に出るマダラ！
RPG調コミック・アニメ化!!

好評
発売
MAD
ルナ・



レンタルは㊤巻11月より開始予定。

LDはバンダイより上巻4月25日、9,800円（税込）で発売予定。

原作■田島昭宇 With MADARA PROJECT（角川書店ドラゴンコミックス）

上下巻各9,800円（税込）60分カラー／ステレオHi-Fi／VHS

監督・作画監督・キャラクターデザイン■もりやまゆうじ

モンスターデザイン■わたなべぢゅんいち

音楽■和田　薫　サントラ盤■キングレコード

声優■山口勝平（マダラ）本多知恵子（キリン）松岡文雄（タタラ爺）松本保典（カオス）矢尾一樹（聖神邪）若本規夫（ミロク）龍田直樹（邪兎）

製作・発売元■角川書店・バンダイ・ムービック／角川メディア・オフィス

販売元■角川書店

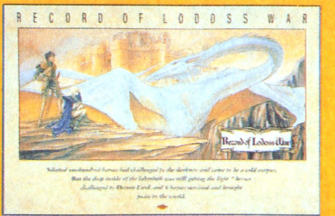
©1991 田島昭宇 With MADARA PROJECT／角川書店／角川メディア・オフィス／バンダイ／ムービック

カドカワ・ジグソー4月30日㈫発売

ロードス島戦記「ホワイトドラゴン」「宿命の魔女カーラ」同時発売
各ジグソー共：B2判・1,000ピース・定価2,900円（税込）申込受付中

Best Collection for Lodossian

ジグソーで楽しむ 出渕 裕 ロードスの世界!!



▲ロードス島戦記／ホワイトドラゴン（1,000psc.）



ロードス島戦記／宿命の魔女カーラ（1,000psc.）

OVA

オリジナル・ビデオアニメ
NEWS　4月号

NEXTART

魔獣戦士ルナ・ヴァルガー

（全4巻）

評
売中!
DARA㊤巻
ヴァルガー①巻

一括払い購入者スペシャル特典
～なんとヴァージョンUP!～
①主題歌全10曲入り
オリジナルCDカラオケ
②全巻購入者のうち
抽選で500名様に
テレホンカードプレゼント

美女で剣の達人の公女（プリンセス）ルナが
魔獣（ヴァルガー）の頭部に合体してしまった⁉
奇想天外ヒロイン・ファンタジー!



原作■**秋津　透**（角川スニーカー文庫）
30分カラー／ステレオHi-Fi／VHS
監修・絵コンテ■広川和之　監督■**影山楙倫**
キャラクター原案■**あろ ひろし**
キャラクターデザイン■もりやまゆうじ
作画監督■上條　修・高橋明信・荒木英樹
音楽■川井憲次　サントラ盤■ポニーキャニオン
声優■富沢美智恵（ルナ）井上喜久子（ゼナ）皆口裕子（ヴィーナ）
山田栄子（ロコ）銀河万丈（バト）屋良有作（ヴァルガー）
製作・発売元■角川書店・ネクスタート　販売元■角川書店

全巻一括払特別価格18,000円（税込）
各巻4,800円（税込）

KADOKAWA VIDEO

申込受付中!
下記の申し込み書に必要事項をご記入の上、お申し込みください。案内書と、振込用紙をお送りいたしますので、指定の口座への入金をお願いします。入金を確認しだい商品（ビデオ）をお送りします。

●お問い合わせ・お申し込み先
角川書店 通信販売課
03(3817)8535
〒113 東京都文京区本郷6-17-9（本郷綱ビル）

キ リ ト リ 線

申し込み書（PCエンジン4）　角川書店

ビデオ版 魍魎戦記 摩陀羅（マダラ）（上・下）	ビデオ版 魔獣戦士ルナ・ヴァルガー全4巻
全巻一括払い申込　セット　各巻払い申込　セット　1巻のみ　本	全巻一括払い申込　セット　各巻払い申込　セット　1巻のみ　本

ご住所 〒

お名前　年齢　☎



NEC、

安彦良和氏のイメージイラストが光る、PCエンジン版『マイト&マジック』。システムを大幅に改定し、より遊びやすくなったこのゲームをはじめ、発売間近のソフトを大紹介!! そして続々登場する新作の最新情報を満載したNECアベニューの大特集だ。

マイト&マジック

9月発売予定/価格未定

RPG

遊びやすく改良されたシステムが魅力!

ダンジョン内だけではなく、森の中や平原、山などのフィールドも3D表示。パソコンで絶大な人気を誇った超本格派RPG、『マイト&マジック』。ずいぶん前から新作リストに名を連ねているので、パソコンを知らない人も、この名前を聞いたことがあると思う。そのPCエンジン版『マイト&マジック』が9月に発売されることが決定したぞ。ただ、ゲームのほうは、まだ制作の真っ最中。システムやシナリオのどこを変更すれば、より楽しいものになるのかを、試行錯誤しているところだという。そこで今回は、チーフプロデューサーの多部田氏のコラムを交え、PCエンジン版の『マイト&マジック』がどういう風にアレンジされるかを紹介しよう。





⬆ダンジョン内にはこのようなハシゴが各所に点在している。これは上へのハシゴだ。

⬅さまざまな効果のある泉。水を飲んでみないとわからないが、中には危険な効果があるものも…。



⬆『マイト&マジック』の世界マップ。この広大な世界で冒険が展開されていくのだ。

Mr.多部田のハリキリ最前線!



『マイト&マジック』はアメリカのパソコンゲーム市場で驚異的な大ヒットを飛ばしたRPGで、なんと1年近くもの間、セールスチャートベスト20にランキングされていました。この偉業を日本市場でたとえるなら「『ドラクエ』発売日のお祭り騒ぎを365日巻き起こしていたソフト」といえないでもありません(と思いますデス)。日本でもすでにパソコン版とファミコン版が発売されていますが……そのどちらとも異なるいわば「いかにもアベニューらしい移植」が急ピッチで進行中です。

アベニュー ハッキリ最前線!!

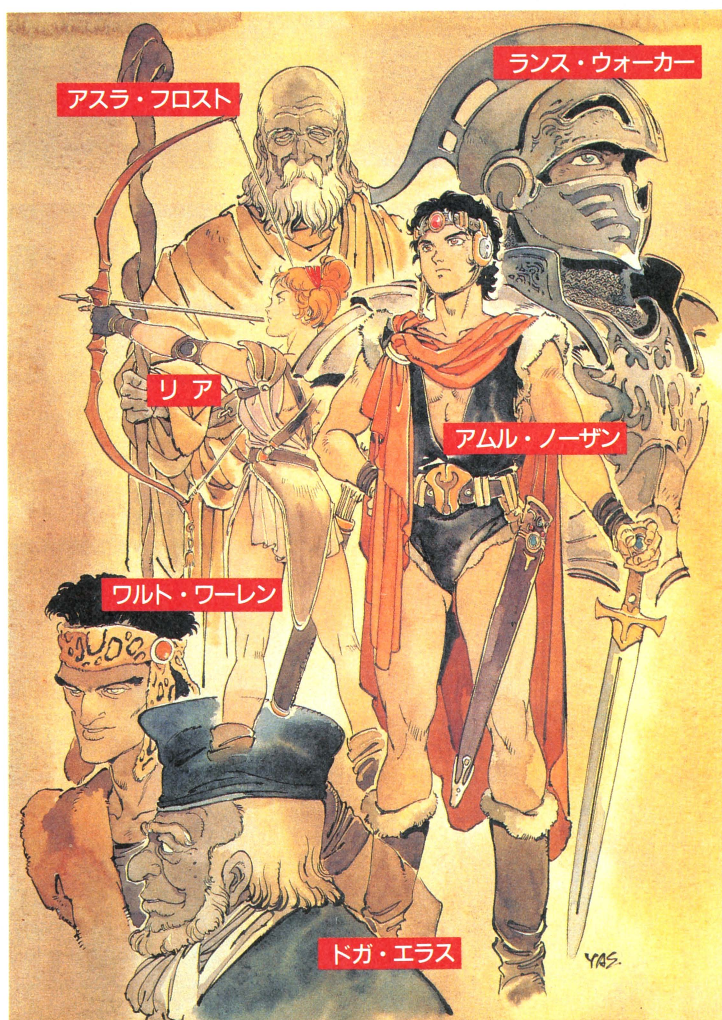
マイト&マジック
スプラッシュレイク
大旋風改他

『M&M』の世界を旅する6人の冒険者たち

パソコン版では自分でキャラクターを作成し、プレイヤーの好みでパーティを組みかえるタイプのものだった。しかしPCエンジン版では最初から6人のパーティが設定されている。実際パソコン版でも、ベストのパーティ構成を発見したら、以後メンバー変更するプレイヤーは少なかった。PCエンジン版では最初からベストパーティが組まれているので、キャラ作成で苦労することがなくなっている。なお、パーティのメンバーには、『マイト&マジック』の世界に則って、名前・職業・性格付け・生い立ちなどが考えられている。そして、キャラクターデザインは安彦良和氏が担当、すべてPCエンジン用に描きおこされたオリジナルである。

と、いうことで、『マイト&マジック』の世界を冒険する6人のパーティメンバーを紹介することにしよう。

アムル・ノーザン	西の大陸の中の王国「サーバスアンス」の王位第4継承者であったが、内紛を避けるために国を出た。18歳の戦士(パラディン)。
ランス・ウォーカー	西の大陸の「オーグ」の出身。国は十数年前にアムルの祖国に滅ぼされたが、過去にこだわってはいない。27歳の騎士(ナイト)。
リア	島の族長の娘。アムル・ノーザンの乗る船を襲い、敗れた後は一族の掟に従いアムルに付き従う。19歳の射手(アーチャー)。
アスラ・フロスト	元はオーグの宮廷魔術師。日増しに強くなる国王の野心にあいそをつかして宮廷を辞している。71歳の魔法使い(ソーサラー)。
ドガ・エラス	サーバスアンス国王の昔の冒険仲間。アムルの身を案じる王に頼まれてパーティに加わっている。62歳の僧侶(クレリック)。
ワルト・ワーレン	ランスの幼なじみ。父親はオーグ国王の近衛兵だったが、サーバスアンスとの戦いで落命している。27歳の盗賊(ローバー)。



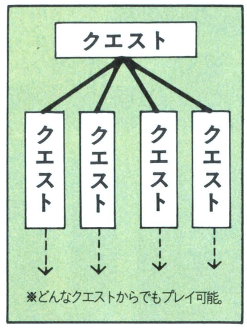
徹底解剖!『M&M』の世界

イベント ストーリー性を高めてクエストに方向性を!

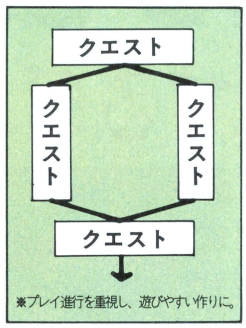
オリジナルのパソコン版では、ストーリーに流れというものがなかった。小さなイベントをクリアして成長を続けていると、唐突に最終クエストが出現する。プレイヤーは自由気ままに世界を冒険することができたけど、いきなり強い敵が出現するクエストに出合うこともあった。また、パーティが強くなった後で、敵が弱くてクエスト達成時の獲得経験値も話にならないクエストに遭遇したりもした。そんなバランスの悪さをなくすため、シナリオにある程度の方向性を持たせるように調整するという。



⬅「クエスト」を依頼されている。受けるも受けないもキミしだい。



※どんなクエストからでもプレイ可能。



※プレイ進行を重視し、遊びやすい作りに。

パソコン版

どのシナリオからクリアしてもいいし、クエストを途中で放棄してもいい。自由度は高いけど、進み方によってはバランスがメチャクチャに。

PCエンジン版

壁に書かれたメッセージやクエスト達成時のデモ画面などを利用して、ある程度ストーリーの選択幅を狭める。その分遊びやすくなるのだ。



『マイト&マジック』のイベントは非常に多く、パソコン版ではそれをかなりの自由度で選択できたのですが、反面、ストーリーが追いづらいという意見もあり、PCエンジン版では思い切って部分部分で集約するシナリオに書きなおしてみました。

戦闘 長時間に渡る戦いの手間をなるべく少なくする

一度に出現する敵は数十匹。それが集団魔法や特殊攻撃をしかけてきたりするパソコン版では、1回の戦闘を終わらせるのに、30分近くかかることもあったほど。PCエンジン版では、そんな苦労のない戦闘システムになっている。



「モンスターと出会えば即、戦闘」これもRPGの常識ですが、『M&M』では一味違います。戦ってはいけないヤツもいるのです。

パソコン版

1回に出現する敵の数は多いが、表示されるのは先頭の1匹だけ。また、味方の戦闘オプションも多いため、1回の戦闘にかける手間は、かなりのものがあった。



⬅パソコン版では、このようにモンスターが表示される。



⬅何匹モンスターが出現しても表示されるのは先頭の一体のみ。

PCエンジン版

一度に出現する敵を減らし、また表示されるモンスターも、リアリティを持たせられるように配慮。戦闘に費やす時間も、オリジナル版より少なくてすむようだ。



➡PC版の戦闘突入画面はパソコン版とそれほど変わりはない。



⬅戦闘開始になると、どんな敵が現れたかが明確に表示される。

SHOP 街の中で冒険者に便宜を図るさまざまなお店

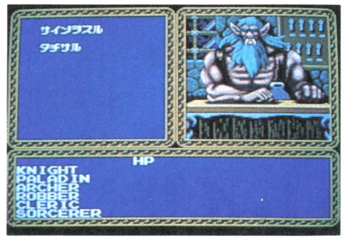
ショップはちゃんとグラフィックで表示。また、武器屋にはアイテムの鑑定をさせることができるなど、細かな変更が見られる。なお、パソコン版ではアイテムの管理は個々のメンバーが行っていたけど、PCエンジン版では装備品以外はリーダーが管理する。これによって、アイテムの受け渡しなどの手間が軽減。アイテムやモンスターの名前は、日本語と英語のどちらでも表示できるそうだ。

Mr.多部田のハリキリ最前線！



買い物はRPGの魅力のひとつではありますが、必要とする頻度調整を誤ると単に面倒なだけの作業になってしまいます。目下全力で調整中！

宿屋



宿屋で記帳することで、データをバックアップメモリにセーブできる。パソコン版では街の宿屋でしかセーブはできなかった。はたしてPCエンジン版では……？

フードショップ



食料を売る店。『M&M』では、戦闘でHPを消耗したとき、一晩寝ると完全に回復する。そのとき、食料を1消費するのだ。要するに、一般のRPGの薬草みたいなものなのだ。

武器屋



武器を売る店。武器は店で買う以外に、敵を倒したときに出現する宝箱に入っていることがある。ただし、その武器は、武器屋で鑑定するか装備しなければ、強さがわからない。

寺院



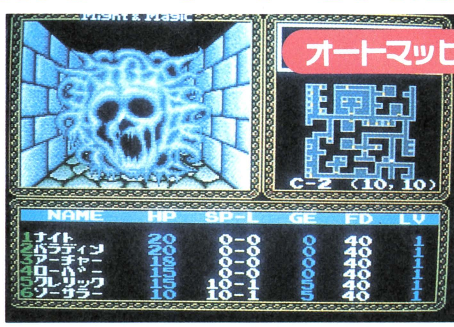
毒やマヒなどの治療、敵にかけられた呪いを解く、属性を直すなど、けが以外の状態を治療する場所。『M&M』には、この他の店として、酒場やギルドなどが存在している。

システム 操作系もコマンドも大幅変更

パソコン版のシリーズ2作目で採用されたアイコン操作をPCエンジン版でも採用。パッドで操作しやすいアイコン選択方式はウレシイね。

また、メイン画面右に、常時縮小マップを表示することで、3Dダンジョンで迷子になりやすい初心者でも、安心してプレイできる。ただし、パーティがそのマップの中のどこに位置するかや、向いている方向は、呪文で調べなければならないようだ。

まだ発売は先のことだけに、この他にも細かな仕様変更が考えられているようだ。今後も情報が入りしだい、本誌で特集していきたいと思う。期待して待っててね。



⬅画面右に常時マップが表示される。現在位置がわからなくなることは減るだろう。



➡アイコン操作でコマンドを選択。オリジナルシリーズ第2作で採用されたシステムだ。

Mr.多部田のハリキリ最前線！



原作のゲームシステムは完成された優秀なシステムではありますが、家庭用には不向きな部分もあり、そういった部分は思い切って改造しました。たとえば原作にあった「年をとり老衰する」といったシステムは削除してしまいましたし、3Dダンジョン最大の面倒（味？）マッピングもオートにしてあります。

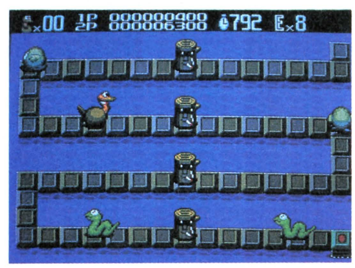
SPLASH LAKE
スプラッシュレイク

6月発売予定／¥5,800　A·PZG



かわいいダチョウのアクションパズルだ！

クチバシで橋をつっついてヒビを入れ、敵を湖に落とす、ちょっとユニークなアクションパズルゲームなのだ。多部田氏と松田氏（NECアベニューのディレクター）のコンビが、大学生時代にMSX用としてプログラムしたこのゲーム。それを『スーパーダライアス』の制作チームが、さまざまなアレンジを加え、パワーアップしたのがPCエンジン版『スプラッシュレイク』というワケだ。かわいいけどトリッキーな動きをする敵たちを相手にガンバるダチョウくんの激闘。気軽に楽しめそうなゲームだね。



⬅舞台は湖の橋の上。主人公はダチョウくん。かわいい敵を湖にすべて落とせば1面クリア。



⬆橋にクチバシでヒビを入れ、橋と一緒に敵を落とすのだ。

すべての敵キャラを湖に落っことせ!!



⬅意外に動きが素早いから、囲まれるとヒサンな目に遭う。橋のどこを壊すかが、ポイントなのだ。



ブラックオストリッチ
橋の上をウロウロ動く。湖に落としてもあまり痛くないような気もするけど…。



⬅対面するとヤバそう。弾を発射したら、スグに軸線から外れなきゃならない。こいつは強敵みたいだ……。



カエル
口から弾を発射する。当たらないように注意！



⬅とにかくデカいイモ虫くん。仕掛けを作ったらうまくおびき寄せなきゃならない。これも、なかなか強敵みたいだね。



イモ虫
巨大！　かなり大々的に橋を崩さないと、落ちてくれない!?

Mr.多部田のハリキリ最前線！ 総集編



ホントにもう、いつもお待たせせばかりしていて申し訳ありません。「タイムスケジュール」の未定欄にズラーッと並んでいる当社ラインアップからこの夏までに「スペースファンタジーゾーン」「レインボーアイランド」「森田将棋」が格上げになります。それ以外にもアレの「II」も発売しますので……なんと月イチペース！さらに年内4タイトルを予定していますから……もう死んだも同然!?

スペースファンタジーゾーン



⬅『ハリアー』に負けるもんかとばかりに、オパオパくんが3Dシューティングに挑戦！

森田将棋



➡コマの形がこんなふうになると、将棋もずいぶんイメージが変わっちゃうね。

大旋風改

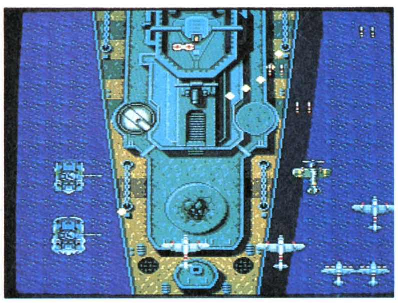
7月発売予定／¥6,800　STG



CDロムだけのオリジナルステージが魅力なのだ！

すでにPCエンジンのロムカード版で好評発売中の、縦スクロールシューティング『大旋風』。これをCDロム用にアレンジしたのが、この『大旋風改』だ。もちろんNECアベニューだから、ただのアレンジではない。CD音源を使った、あの独特のBGMが再現されているのは当たり前。なんと、CDロム版だけのオリジナルステージも用意されているというのだ。もちろんオリジナルステージも、あの独特のノリを崩さないように配慮されているだろうから、シリーズのファンを自認するキミには、見逃せないモノがあるよね。

前後左右から迫りくる戦車、ボート、そして敵編隊。レシプロ戦闘機を操るキミは、頼りになる僚機ヘルパーたちの援護、爆撃、そして犠牲を無駄にせず、迫力の巨大戦艦を撃ち破る！　CDロムユーザーには楽しみなソフトだね。

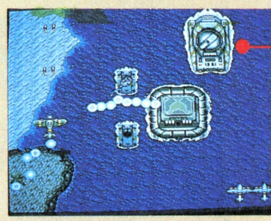




⬆巨大な敵戦艦の上空を飛ぶ。左にボート群、そして戦艦から回転砲台の弾が襲いかかってくる！　ヘルパーの助けを借りて敵の弾を回避しつつ突き進むのだ!!

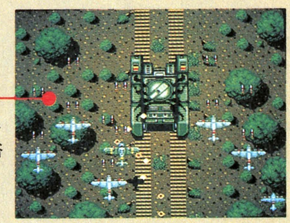
⬅地上ではさまざまなタイプの戦車がキミの行く手を遮る。簡単に破壊できるザコから、けっこうカタい強敵、そしてボスの移動要塞。手当たりしだいに撃破しつつ進むのだ！

驚異のボスキャラたち



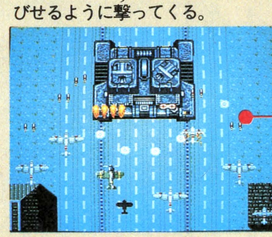
レーディッシュ

⬅大型の弾を数珠つなぎに襲ってくる、大型戦闘ホバークラフト「レーディッシュ」。うまく見切らないと、たちまち逃げ場を失ってしまうので要注意だ。



ブルーペッパー

➡大型の移動砲を備えた戦車型のボスキャラだ。その砲台から、拡散弾を浴びせるように撃ってくる。



グレーバロン

⬅１面の要塞「グレーバロン」。２台の砲台を持ち、その砲台を回転させながら弾を撃って攻撃してくる。１面のボスだからといって、油断は禁物だ！

NECアベニュー新作ソフトリスト

発売日	ゲーム名	ジャンル	価格	メディア
6月予定	スプラッシュレイク	A・PZG	¥5,800	CD
7月予定	大旋風改	STG	¥6,800	CD
7月予定	立体将棋（森田将棋）	ETC	未定	Hu
9月予定	マイト&マジック	RPG	未定	CD
未定	ギャラクシーフォース	STG	未定	Hu
未定	ゲイングランド	ACT	未定	Hu
未定	ストライダー飛竜	ACT	未定	SG
未定	スペースファンタジーゾーン	STG	未定	CD
未定	チキチキボーイズ	ACT	未定	CD
未定	天地を喰らう	ACT	未定	CD
未定	BONANZA BROS	ACT	未定	CD
未定	ホラーストーリー	ACT	未定	CD
未定	レインボーアイランド	ACT	未定	CD
未定	ワードナの森	ACT	未定	CD

COME COME COME

PRESENT

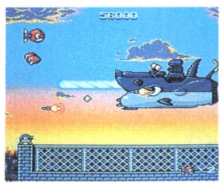
待ちに待ったゴールデンウィーク。みんなはどう過ごしてるかな？ 今月も新作ソフトにくわえ前回好評のフィギュアをドーンと用意したぞ。これはもう応募するしかない！



SOFT

エルディス
メサイヤ／発売中／¥6,500

3名



⬅とてもにぎやかなコミカルSTG。

改造町人シュビビンマン2
メサイヤ／発売中／¥6,600

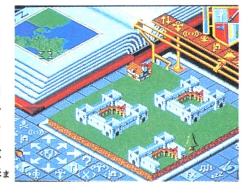
3名



⬅みんなが待ってた人気ACTの続編だ。

ポピュラス
ハドソン／発売中／¥7,800

5名



⬅パソコンで大人気のSLG。はまるぞ。

クイズまるごとTHEワールド
アトラス／発売中／¥6,200

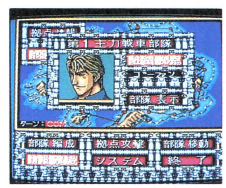
5名



⬅CDならではの本格的クイズゲーム。

ハイグレネーダー
RENO日本テレネット／発売中／¥6,780

5名



⬅グラフィックがきれいな戦略型SLG。

ヘルファイアーS
NECアベニュー／発売中／¥6,800

3名



⬅2P同時プレイ可能のSTG。

GOODS

『MADARA』フィギュア
提供／ボークス

各1名



⬅⬆この他にも、夏凰翔、麒麟、聖神邪の3体があるので自分の欲しいものを書いてね。

『ボンバーマン』&『キャラバン』ビデオ
提供／ハドソン

5名

⬇過去6回のキャラバンのビデオと『ボンバーマン』のビデオをセットで。



応募方法

欲しいプレゼントが見つかったキミは、今月号のハガキに切手を貼り、希望するプレゼント名とアンケートの答えを記入して、㊙PCエンジン編集部へ送ろう。アンケートはゴマをすらずに、あくまでも正直に書いてね。今回のしめ切りは5月27日（当日消印有効）だ。ポストへ走れ！

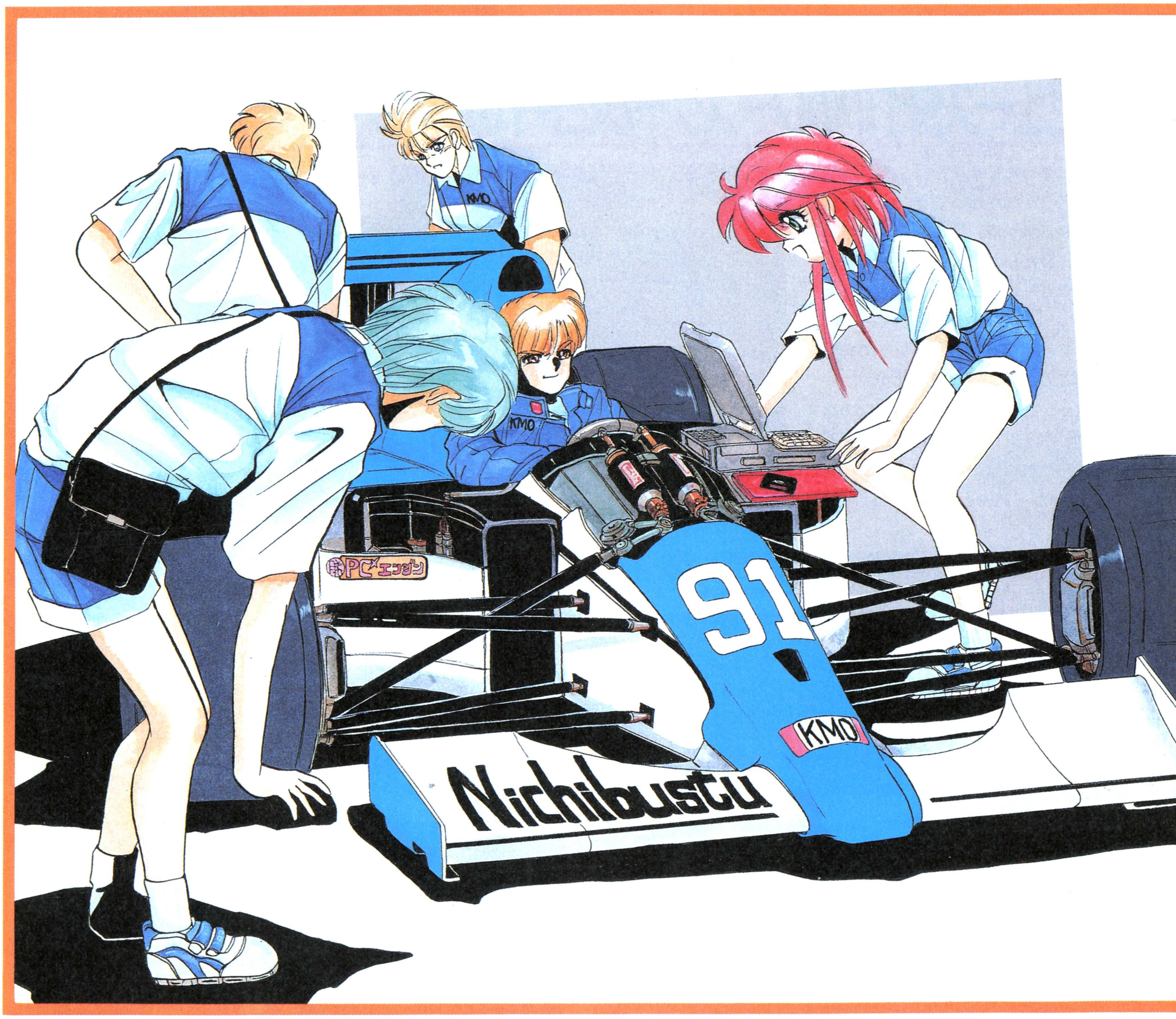
COME ON！

＊フィギュアについてのお問い合わせ☎075-955-2087(株)ボークスまで。

イラスト／杉山真理

New Soft Times
ニューソフトタイムス

新作ソフトがガンガン発表されて、PCエンジンは春まっさかりだぞ!!



ゲームデータ　CD-ROM²　Huカード(数字はメガ数)　スーパーグラフィックス専用　GT対応　PC・SG両対応　BU バックアップ対応

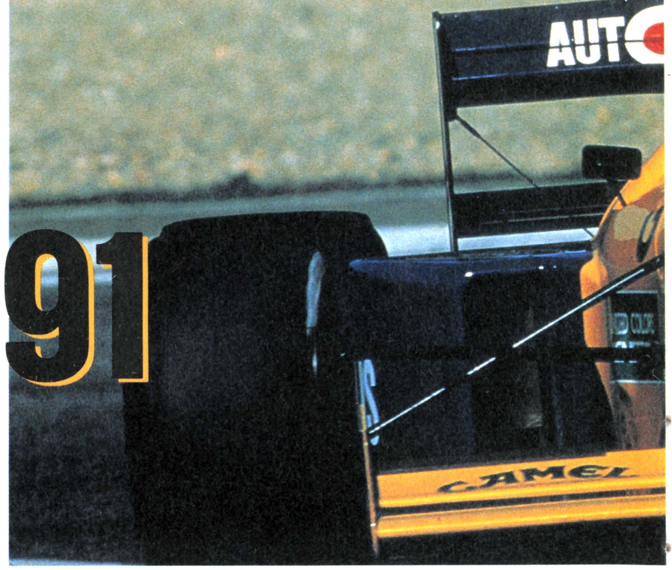
RPG ロールプレイング　A・RPG アクション・ロールプレイング　STG シューティング　ACT アクション　AVG アドベンチャー　SLG シミュレーション

SPG スポーツ　PZG パズル　A・PZG アクション・パズル　ETC その他

新しい(あたら)GRAND PRIX(グランプリ)の幕開け(まくあ)

F1 CIRCUS '91

——F1サーカス——

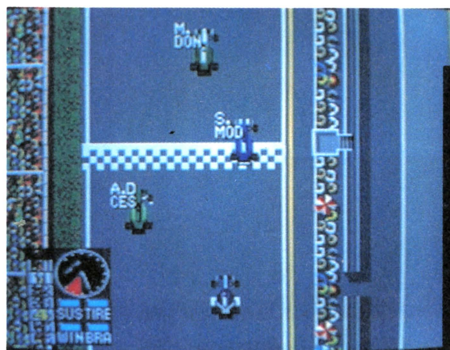


ニチブツ／7月発売予定(がつはつばいよてい)／¥6,900　SPG　4M　B·U

トップビュースタイルのレースゲームにF1のエキゾーストが再び(ふたた)…

12気筒(きとう)が主流(しゅりゅう)になったF1マシンのコックピットに、ドライバーたちが帰(かえ)ってきた。'90年(ねん)にくり広(ひろ)げられた熱(あつ)き戦(たたか)いが、今年(ことし)も目(め)いっぱい楽(たの)しめるのだ。好評(こうひょう)だった前作(ぜんさく)のシステムを生(い)かしつつ、データを一新(いっしん)、改良点(かいりょうてん)を加(くわ)えていよいよ復活(ふっかつ)だ。

はじめは弱小(じゃくしょう)チームと契約(けいやく)し、マシンの非力(ひりき)さをテクニックでカバーして成績(せいせき)を残(のこ)す。コースに合(あ)わせたマシンセッティングと、ロスのないコーナリングでポイントをめざせ。16戦(せん)を通(とお)して好成績(こうせいせき)をマークすれば、名門(めいもん)チームから誘(さそ)いがくる。No.1ドライバーとなるのだ！



⬆データを一新(いっしん)し、さまざまな改良(かいりょう)を加(くわ)えて登場(とうじょう)する'91版(ばん)。ほ〜ら、いろいろ違(ちが)うでしょ。

⬇ビジュアルも前作以上(ぜんさくいじょう)の描(か)き込(こ)みようが見(み)られる。もちろんレースクイーンの絵(え)もあるぞ。



16戦(せん)のF1サーカスに勝(か)ち抜(ぬ)け

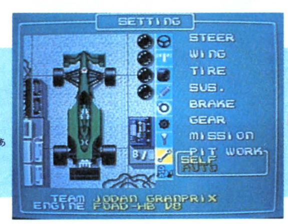
1 チームと契約(けいやく)

➡チームと契約(けいやく)。まだ弱(よわ)いチームからしか誘(さそ)われない。



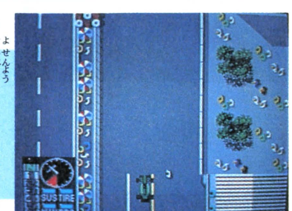
2 セッティング

➡サーキットに合(あ)わせ、マシンセッティングを変更(へんこう)。



3 予選(よせん)

➡予選用(よせんよう)タイヤをはいて、タイムアタック。



4 決勝(けっしょう)

⬇シグナルブルー！ スタートでダッシュできると、後(あと)のレース展開(てんかい)が楽(らく)になる。

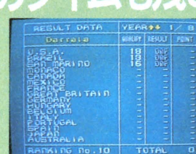




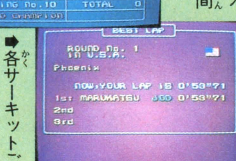
⬆いよいよ決勝(けっしょう)。スターティンググリッドが発表(はっぴょう)される。WIRが調子(ちょうし)いいようだ。

バックアップ機能(きのう)で自慢(じまん)のタイムも残(のこ)される

'91版(ばん)もバッテリーバックアップ対応(たいおう)。さらに、前(まえ)に出(だ)したベストラップも、しっかり保存(ほぞん)できるのだ。各(かく)サーキットごとのコースレコードのほか、年間(ねんかん)を通(とお)した予選順位(よせんじゅんい)、決勝(けっしょう)の結果(けっか)、獲得(かくとく)ポイントもバックアップされる。これなら、前(まえ)に出(だ)した自慢(じまん)のタイムを友(とも)だちに見(み)せびらかすことだってできちゃうね。



⬅年間成績(ねんかんせいせき)のバックアップ。1年間(ねんかん)の戦(たたか)いの記録(きろく)だ。



⬆各(かく)サーキットごとに、コースレコードも保存(ほぞん)される。



From NICHIBUTSU SOFT HOUSE INFORMATION

新鮮なデータがバッチリ入ってますので、期待してください



⬆ニチブツ広報の三浦さん。

今度の『'91』には、実際のF1の第2戦インテルラゴスまでが、参考データとして生かされてます。だから、新鮮度は抜群!! それに、前作と比べてプログラムも向上してますので、ライバルカーたちの走行テクニックも良くなってます。ぜひ『'91』のスリリングなレースを楽しんでください。

オモシロサをバージョンアップさせる'91版5つの変更点

1 スポット参戦で名門チーム気分も

チームを自由に選択し、16戦の1レースだけに出場するモードが新設された。いきなり中位のチームのマシンを駆ってレースすることだってできるのだ。あくまでも1レースだけの参戦ということだけどね。サーキット攻略の練習にこのモードを使うこともできる。また、16戦を戦い抜くワールドチャンピオンシップ・モードでのチーム契約の参考にもなるぞ。



⬅「フリーアタック」がスポット参戦のモード。



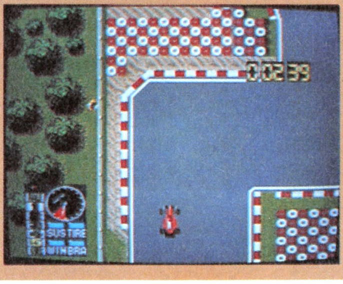
⬅憧れのMcR。しかしスポットでは乗れないんだ。

2 細かいトレーニングでコツをつかめ

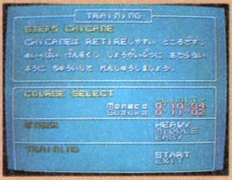
トレーニングモードは、6つのステップで構成される。各ステップごとに、S字カーブやシケインといったポイントのトレーニングができる。減速ポイントやアクセルオンのタイミングなどをつかもう。



⬆S字のトレーニング。



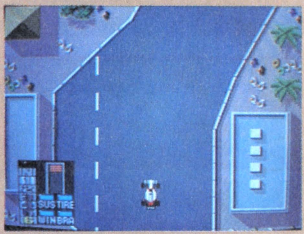
➡シケインに挑戦。なんか前作よりも難しくなってるみたい。



⬆シケインではきっちり減速。

3 '91対応の新データ

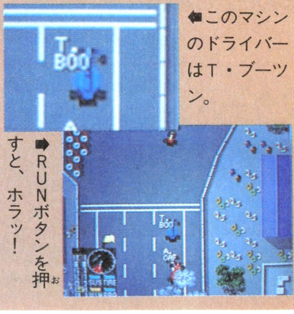
参加チーム、ドライバー、サーキット…。どれもが'91年のデータ。データばかりでなく、プログラムの変更によりコース幅が急激に変化するサーキットデザインも再現可能になったのだ。



⬆コース幅が狭くなる。高速スクロールの中ではきついコースだ。

4 ドライバーがわかる

レース中にRUNボタンを押すと、サーキット上のマシンにドライバー名が表示される。これにより、前作よりもレース全体の状況把握や感情移入がしやすくなっているんだ。

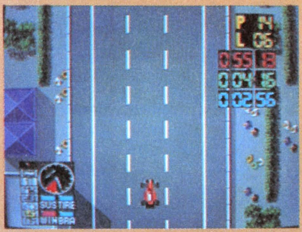


⬅このマシンのドライバーはT・ブーツン。

➡RUNボタンを押すと、ホラッ！

5 タイム差も一目で

前作では前位の車にどこまで迫っているかはわからなかった。今作では、コントロールラインを過ぎると周回ラップタイム以外に先行車とのタイム差・後ろの車とのタイム差も表示される。



⬆上から、ラップタイム、前の車との差、後ろの車との差が表示されている。

WRITER'S NOTE

前作もアツくなったソフト。高スピードでコーナーをきっちり回れたときなんて、快感モノだった。しかし、細かい部分では「こんな感じだったらな」と思うところがあったのも確か。'91版では、その不満点がほとんどカバーされている。コース幅が急激に変わるなど、難度は少し上がるかな？ う〜、腕が鳴る。ドライバー名がわかるなど、F1のファン心理をうまくついた改良点に拍手！ (ふ)

かわいい魔女のSTGだよ

MAGICAL CHASE

マジカルチェイス

パルソフト／発売日未定／価格未定

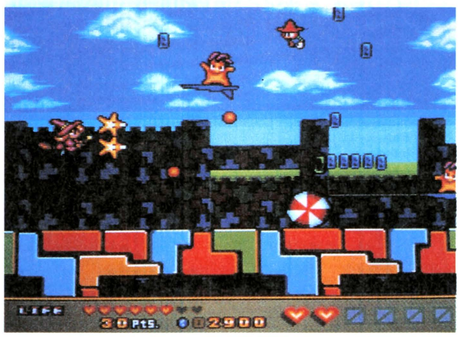
STG 4M



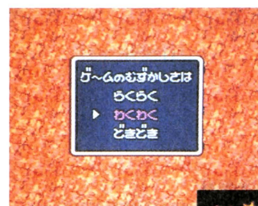
魔女っ娘リプル、7匹の悪魔を相手に大奮闘!!

PCエンジンに新しく参入したパルソフトから、とってもかわいらしいSTG『マジカルチェイス』が登場だよ。

主人公は、いたずら好きの魔法使いリプル。ある日、リプルの魔法の先生カルゥダが、リプルに留守番を頼んでしまったからさぁ大変！ リプルは、カルゥダがしまっておいた〝ねむれる悪魔〟というあやしげな本を開いてしまったんだ。すると、中から7匹の悪魔が次々と出てきて、外の世界に逃げていってしまった！ リプルはあわてて、この逃げた悪魔たちを連れ戻すために追っかけたのだけど……。



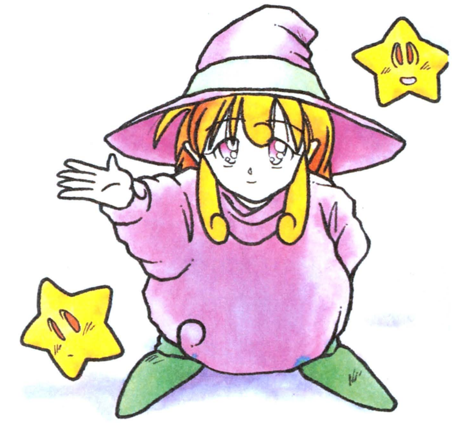
⬆このゲームはライフ制になっているから、多少のダメージを受けても大丈夫。リプルは元気で強いのだ。



⬅難易度が、らくらく（イージー）、わくわく（ノーマル）、どきどき（ハード）の中から選べる。

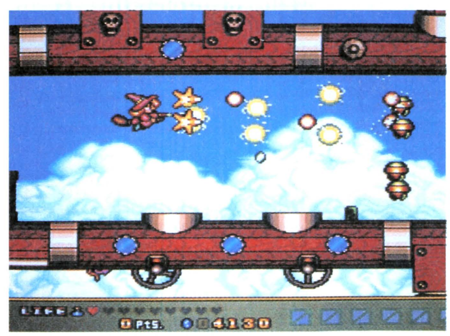


➡どきどきモードでは、普通では出てこない敵キャラも出現するよ。お～怖い、怖い。



★2つの星がリプルを守る★

リプルの悪魔捜しにつき合わされてしまったのが、友だちの星の精〝クルルン〟と〝グルルン〟。この2つの星は、リプルのまわりを円を描くように動いて、小さい悪魔の出す弾からリプルを守ってくれるんだ。星の位置は固定することができるから、弾の飛んでくる方向に置いておけばシールドにもなるよ。おまけに、弾を撃って攻撃もしてくれるんだ。これは心強い味方だネ。



⬅〝クルルン〟と、〝グルルン〟を使いこなすのが、ゲームの重要なポイントだぞ。

前をガード



上下をガード



上をがっちりガード



左右をガード



後ろをがっちりガード



  イラスト／まみやなつき

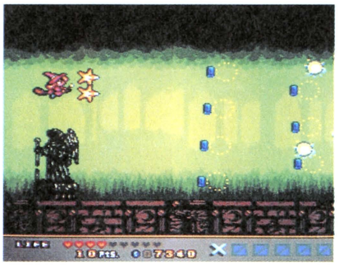
リプルを助けるアイテムいっぱい！

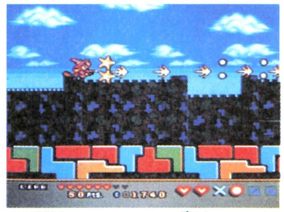
敵キャラを倒すとクリスタル（お金）になるから、いっぱい取っておこう。ステージの途中にショップがあるから、中に入ってアイテムを買えるよ。でも、クリスタルは上手に使おうね。

アイテムには、魔法のパワーUPやHPの回復のものがあるんだ。しっかり揃えておかないと苦戦しちゃうぞぉ。

今回は、ステージ3までに出てくるアイテムをズラ〜ッと紹介するね。

⬇クリスタルにはいろいろあって、大きいクリスタルのほうが高価なのだ。





⬆"呪文のパネル"は、画面の右下に6枚までストックできるんだ。ピンチになったら、すかさず使おう。





⬅これがお店の中。店員さんは、かぼちゃのジャック。

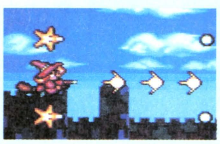
魔法がぱわぁUP！

ここにあるアイテムは、リプルの魔法と星の弾がパワーUPするもの。ノーマルの攻撃では、とてもじゃないけど先へは進めないぞ。ちゃんとパワーUPをしておこうね。

アイテムを買うときには、そのステージやボスに有効なものを選ぼう（当たり前かぁ）。

SINGLE（シングル）

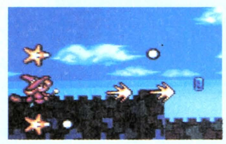




⬆これは、リプルがはじめから撃つことのできる魔法。いわゆるノーマル弾だ。威力はほとんどないからね。

BALKAN（バルカン）





⬆リプルの魔法を、連続して撃つことができるんだ。硬い敵キャラには効果的だぞ。

3 WAY（ウエイ）

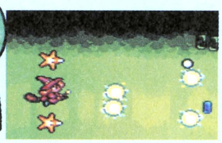




⬆威力はあまりないけれど、広い範囲を攻撃できるから使いやすいよ。しかも安いっ！

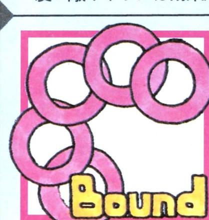
SWING（スウィング）

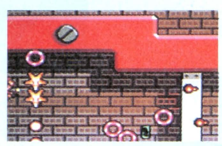




⬆2方向に光の弾が飛んでいく魔法だ。威力もなかなかあって、はじめてのステージではお買い得だね。

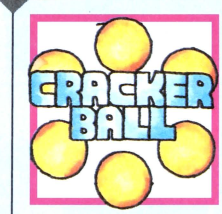
BOUND（バウンド）





⬆敵キャラや地面に当たると、ピンピン跳ねるんだ。幅の狭いステージでは、ぜひ欲しいところ。

CRACKER BALL（クラッカーボール）





⬆このアイテムは、リプルの魔法ではなく、お供のクルルンとグルルンの弾がパワーUPするんだ。

呪文のパネル

このアイテムは、ストックしておくことができる。ゲームの途中でピンチになったときに使うことができるよ。

は〜と回復



⬆これは、戦闘中にダメージを受けて、HPが減ったときに使うと、HPが少し回復するんだ。先のステージでは、必需品になるはずだよ。

すたぁボム



⬆敵キャラにまわりを囲まれたときに使おう。ザコキャラなら1発でやっつけることができるよ。おまけに弾も消してくれるんだ。

はいぱあすたぁ



⬆これを使うと、一定時間の間、クルルンとグルルンの攻撃力と防御力がパワーUPするんだ。通常では貫通してしまう弾も防いでくれるよ。

その他のアイテム

HP回復系のアイテムは、STGの苦手な人にはありがたいネ。

SPEED（スピード）



⬅これは、ひとつ買うごとにリプルのスピードがUPする。

くすりビン



⬅これを買えば、HPを完全に回復してくれるよ。

いのちの実



⬅この実は、リプルの最大HPをひとつ上げることができる。

エリクサー



⬅これさえ持っていれば、死んでもその場で復活できるよ。

悪魔たちを連れ戻しにさぁ出発だ!!

〔すて〜じ1〕長〜い城壁の続く町

はじめのステージは、はてしない城壁の続く町"うぉ〜るたうん"が舞台。次々と出てくる敵キャラは、とってもコミカルで楽しいヤツばかりだよ。でも、攻撃はけっこうキビシイから、お店でしっかりアイテムを買ってパワーUPをしておこう。

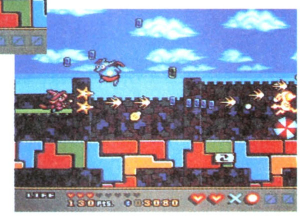
ここの見どころは、背景の完全な3重スクロール!! これにはビックリなのだ。







⬅背景の3重スクロールがとってもキレイなんだ。



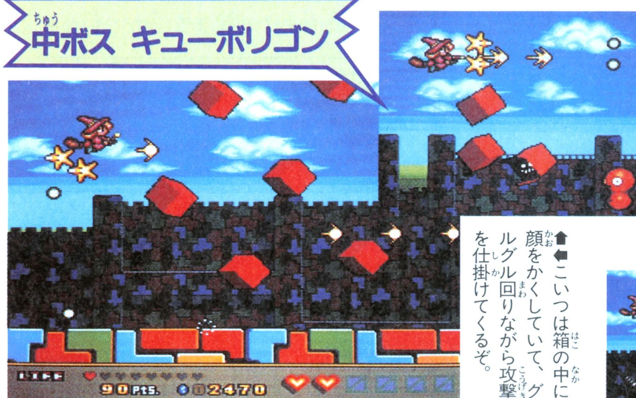
⬆こうして星を前に固定すれば、前から飛んでくる弾はへっちゃら！



➡あっお店だ。HPを回復しなくちゃ。

⬆敵キャラがとってもかわいいネ。

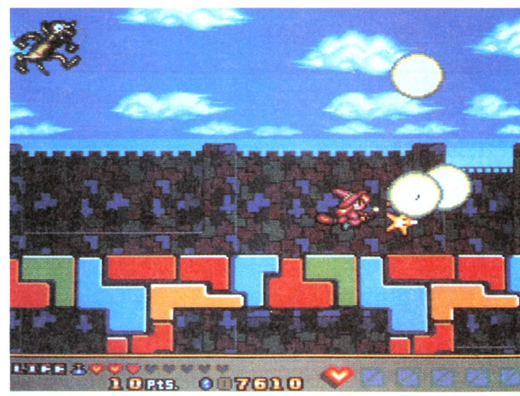
中ボス キューボリゴン



⬆⬅こいつは箱の中に顔をかくしていて、グルグル回りながら攻撃を仕掛けてくるぞ。

ボス！ すくらっぷ はりぃ





⬆➡はじめは、ロケットみたいなロボットがミサイル攻撃をしてくるんだ。こいつの弱点は鼻。

ロボットを倒すと、後ろにいたデビルが光る大きな弾を撃ってくる。これは誘導弾なので注意!!

まぬけな敵キャラ-その1-

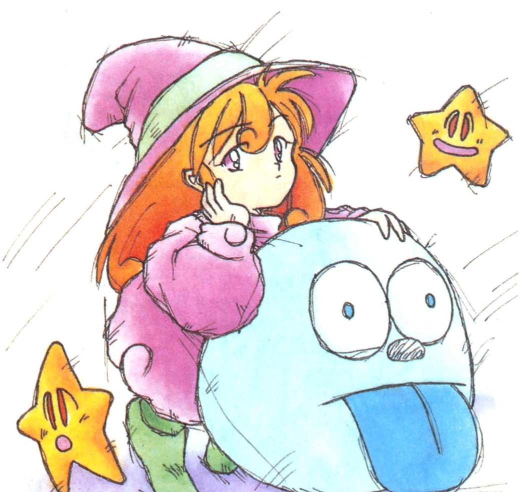
ここで登場するおちゃめさんは、サーフィンでクルッと回転するヤツと、スタスタ走ってるニワトリ(？)。



⬆サーフボードに乗ってる小悪魔くん。



⬇頭がニワトリのおかしなヤツ。



キャラの動きがとってもコミカル

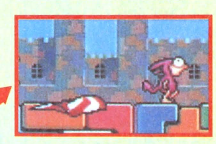
このゲームに登場するキャラは、みんなかわいいんだ。それにひとつひとつの動きがとってもリアル！ ボスキャラだけじゃなくて、ただのザコキャラまでもが、細かい動きをしているぞ。思わず笑ってしまうキャラがいっぱい登場だよ。友だちがやっているプレイを見ているだけでも、十分に楽しめちゃうのだ。

玉のりピエロ

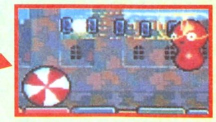




⬅あら、玉の上でバックテンをしたぞぉ。



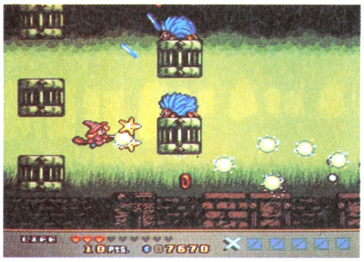
⬅玉を割ると走って逃げていく。



⬅ピエロを倒すとクリスタルが。



〔すて〜じ2〕怖くて深〜い森の中



➡このハリネズミは強烈だ！ 背中の針をまき散らしてくるぞ。

ここは深〜い森の中で、悪魔の力によって凶暴になった動物や植物が、リプルに襲いかかってくる。

前にも増して、おかしな敵キャラも登場するよ。なかでも、アブナイ目をした熊さんは最高！ 思わず戦闘意欲がうすれてしまうのだ。

まぬけな敵キャラ-その2-

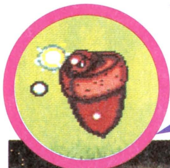


⬆舌をベロ〜ンとだしてるおばけ。

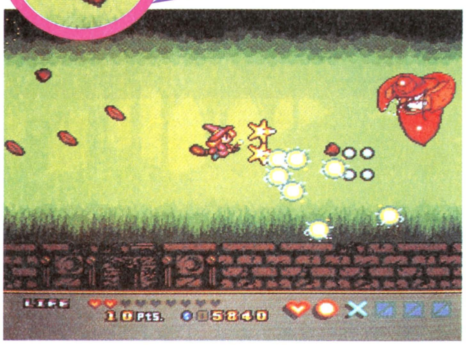


⬇ツノがはえたうさぎ(？)だよ。

このステージでは、リボンがよく似合うおばけと、残像を残して出没するうさぎさん。どっちもかわいいネ。



中ボス ドドングリン



⬆このどんぐりが撃ってくる弾は、星をたてにしてよけることができるんだ。だけど、大きな落花生はかわせないぞ。



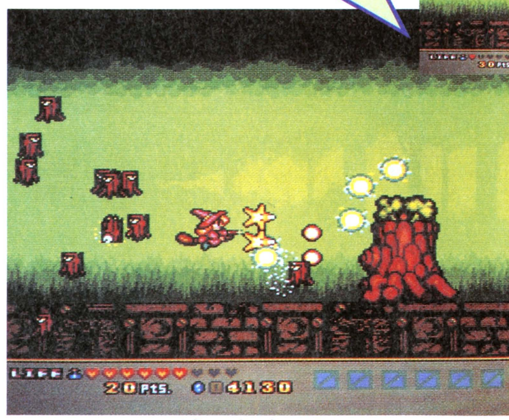
⬆こいつがアブナイ目をした熊さん。ねっへンでしょ？ 魔法を当てていると、分裂して子熊になるんだよ。



⬆集団で現れるかわいいおばけ。頭のリボンが、チャームポイント♡

ボス！ めがりす





⬆⬅こいつはかなりの強者。切りカブは、小さい子供をバラまいてくるし、その中から出てきたヤツは、岩と炎で攻撃してくる。

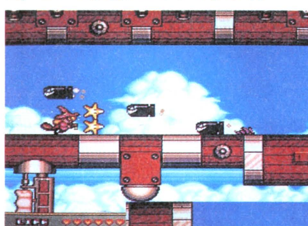
〔すて〜じ3〕大空での激しい空中戦



広くて青く澄んだ大空に、突然、巨大な空中戦艦デュアルスネークが出現！ しかも、上下の甲板(?)が開いたり閉じたりするぞ。あまり後ろのほうばかりにいると、スクロールで押しつぶされちゃうから気をつけようネ。

はーい、〝らくらく〟モードの人はここまで。次に進みたい人は、〝わくわく〟モードでがんばって来てちょうだい。腕に自信のある人は、〝どきどき〟モードでチャレンジ！ ファイト！

⬇どこからともなく大砲の弾が飛んできた。こいつは壊すことができるぞ。



まぬけな敵キャラ-その3-

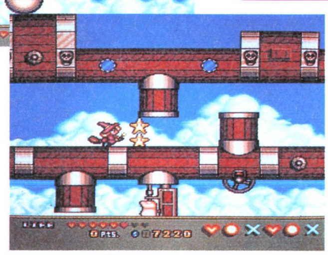


⬆ハンググライダーをしてるイキなヤツ。

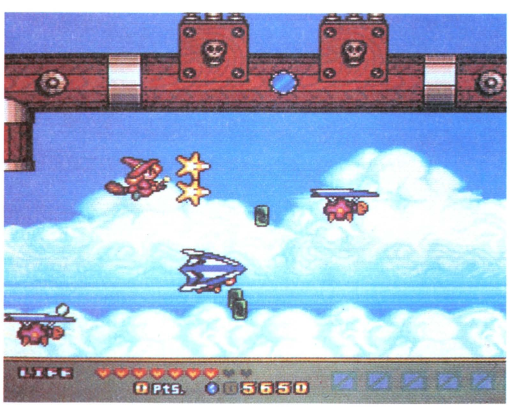


⬇ニヤッと笑っているバクダンだ。

大空を飛んでくるのは、ハンググライダーをしている小悪魔と、イカツイ顔をしたロケット弾だ。



⬅このままでは押しつぶされてしまう！ どーしよう？



➡画面の下から、ハンググライダーをしている敵キャラが現れた。なんて気持ちがよさそうなんでしょ。

続きは次号でね！

WRITER'S NOTE

はっきりいってこれはスゴイ！ グラフィックの美しさや敵キャラの動きもさることながら、各ステージの背景のスクロールには驚いてしまったぞ！

ゲームの難易度も選べるし、フリーコンティニュー制になっている。死んでもパワーUPやクリスタルが減らないから、STGの苦手な人でも安心して遊べるよ。超オススメのゲームなのだ。 (シュガー)

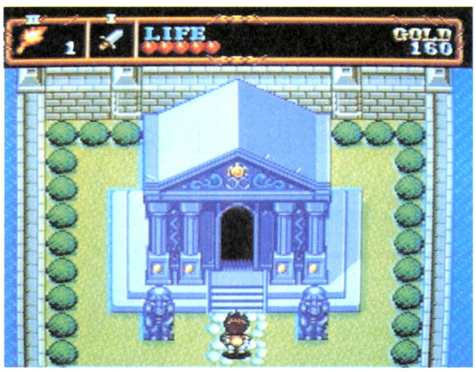
ファンタジーRPGの名作が再び登場



NEUTOPIA II
ニュートピアII

ハドソン／9月27日発売／価格未定　A・RPG　6M　B・U

父フレイの面影をおって少年は旅立つ!!



⬆わぁ、デッカくて立派な神殿だ。この中には、美しくてかわいらしいお姫さまがいるんだ。

「勇者フレイと、闇の皇帝ラファエルとのニュートピアの平和をかけた壮絶な戦いから、数十年の月日が流れた……。

その間、平和だったニュートピアの地に、再び悲劇がおとずれた。闇の皇帝ラファエルの復活である。甦った魔物たちは、勇者フレイを異境の迷宮へと葬ってしまったのだ。

フレイにはまだ幼い息子（主人公）がいた。少年は16歳の誕生日を迎えた朝、行方不明になった父親を捜すため旅立つ…」といった感じで始まる『ニュートピアII』。前作の雰囲気はそのままに、ストーリーと演出をグレードアップしての登場だ。

今、新たな冒険伝説が始まる!!



⬅バクダンを使えば、隠し部屋に行けるよ。



⬅洞窟の中にはお店があって、武器やアイテムを買うことができる。

使用できる魔法も増えたぞ！

前作では、使用できる魔法はひとつしかなかったけど、『II』では3つに増えたんだ。炎を操れる「炎の杖」、風を操れる「風の杖」、雷を操ることができる「雷の杖」の3種類。どれも強力な魔法だよ。

それぞれの魔法にはレベルがあって、プレイヤーのライフ（ハートの数）の残量で威力が変化するんだ。

魔法の他にも、ブーメランなどの攻撃アイテムも使えるようになったよ。



⬅これは前作にもあった、炎の杖。これを使えば、敵は黒こげだ。



➡大地に大きな風を起こして、敵をふっとばす風の杖。

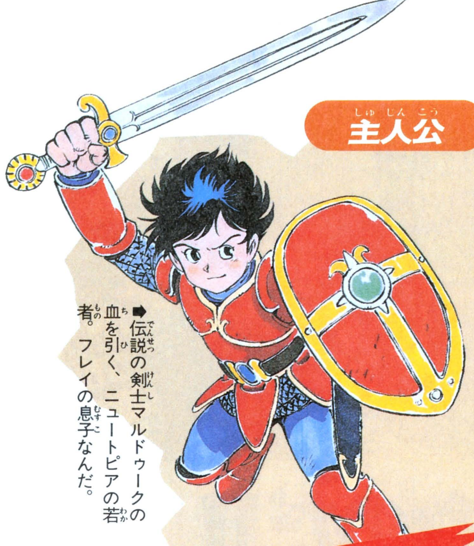


⬅ドカーンと、強力な雷を落とすことのできる雷の杖。とってもハデな魔法だ。



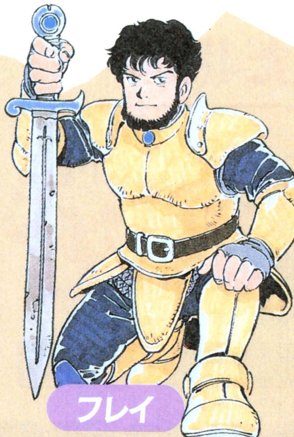
➡これはフレイルという武器。伸縮し、振り回すことができる。

主人公



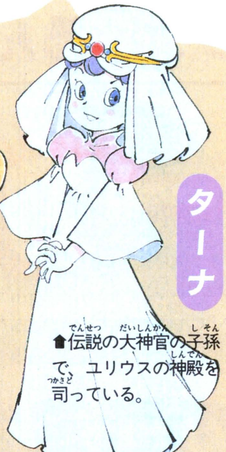
➡伝説の剣士マルドゥークの血を引く、ニュートピアの若者。フレイの息子なんだ。

フレイ



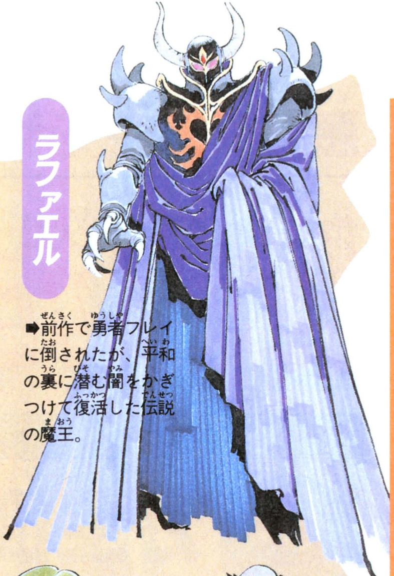
⬆前作の主人公で、今は、異境の迷宮で行方不明になっている。

ターナ



⬆伝説の大神官の子孫で、ユリウスの神殿を司っている。

ラファエル



➡前作で勇者フレイに倒されたが、平和の裏に潜む闇をかぎつけて復活した伝説の魔王。

イカスキャラたちが キミを魅了する！

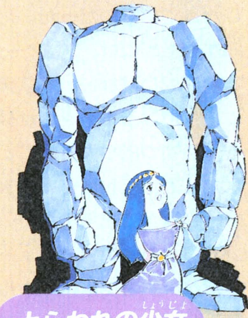
このゲームに登場する人物は、みんなとっても魅力的なんだ。それもそのはず、キャラクターデザインを、「機動戦士ガンダム」や「アリオン」を手掛けた安彦良和氏が担当しているのだ!! どう、すごいでしょ。

こんな魅力たっぷりの人物たちが、ドラマチックなストーリーの中で、どんな活躍をするか楽しみだね。



かじ屋 ストス

⬆折れた伝説の剣を、太陽の炎で鍛え上げることのできる唯一の人物。



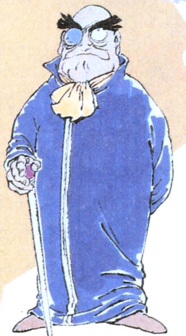
とらわれの少女と氷の巨人

⬆重要な鍵の1つを持つ巨大な氷の巨人と、それを目覚めさせることのできる少女。



水の妖精

⬆最後の迷宮の入口を開く鍵の1つを持っている妖精。どこにいるかは不明なんだ。



技術者 ラオ

⬆迷いの森にひとりで住んでいる。火山の道を切り拓くことができる人物だ。

冒険の舞台がぐーんとグレードアップ!!

誰もいない村



➡『II』では、新しく町や村も出てくるぞ。

⬇中央にある女神に、あるものを掲げると、新しい世界に通じる階段が現れるのだ。

この『ニュートピアII』では、フィールドでの演出がとっても凝っているんだ。火を噴く火山や、地面が割れて移動するところなどの"見せ場"がいっぱいあるんだよ。

それから、イベントを入れることで、単調になりがちだったゲーム進行も、より楽しめるようになっているのだ。イベントをクリアすると、新たな世界にも行けるぞ。

氷雪地帯



⬅体が凍ってしまいそうな氷の世界だ。

聖なる女神だ！



溶岩地帯に大きな山が！



➡大変だ！ 火山が大噴火しているぞ。危険だから避難しよう。

WRITER'S NOTE

『ニュートピア』の特徴になっていた、1画面ごとのスクロールは『II』でも健在だぞ！

とはいっても、僕はこのスクロールは、あまり好きではない。やっぱりスムーズでなきゃ。みんなはどう思う？ でも、ゲームの内容に関しては、非の打ちどころのないデキだよ。(ユウ)

※次号から『ニュートピアII』開発者、藤原さんの製作日誌が始まるよ！

悪いタヌキをやっつけるんだ!!

はなたーかだか



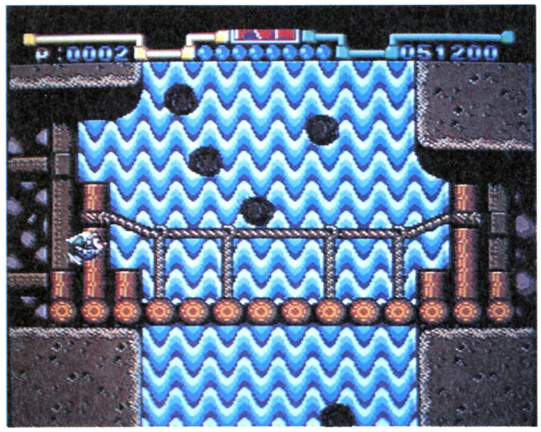
タイトー/発売日未定/価格未定　STG　4M



天狗が主役のコミカルSTGなのだ!!

タイトーの新作は天狗が主人公のコミカルなSTG『はなたーかだか』。われらの天狗が戦う相手は、とっても悪ーい化けタヌキ。この化けタヌキは"㊕マーク"で封印されていたんだけど、キツネの男の子がこの封印をうっかりはがしたために化けタヌキが復活してしまった。そして、キツネの男の子の彼女をさらって、どこかへ行ってしまったから、さあ大変！　天狗はさらわれてしまったキツネの女の子を救い出し、化けタヌキを再び封印するために飛びたっていくのだった。化けタヌキを封印するためには、"㊕マーク"を12個集めなくてはいけない。各ステージのラストに待ちうけるボスを倒せば、"㊕マーク"を1個ずつ取りもどすことができるんだ。はたして、天狗は化けタヌキを再び封印することができるのか……!?

『ドンドコドン』や『ニュージーランドストーリー』など、コミカルなゲームを得意としているタイトーだけに、この『はなたーかだか』もきっと楽しいゲームになることマチガイなし。今から楽しみな作品だね。

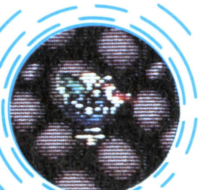


←悪いタヌキを探して、天狗は今日も行く!

パワーアップで大きくなるんだ

STGとくれば、ないと物足りないパワーアップ。ところがこのゲームのパワーアップはちょっと変わっている。なんと、マイキャラの天狗が大きくなるんだ。大きくなることで攻撃方法が変わったりはしないんだけど、タメ撃ちの威力が増すぞ。カターイ敵キャラもかんたんに倒せるようになるわけだね。その他にも、ボムを撃てるようになるアイテムもあるのだ。

大きく、大きく、大きくな〜れ！





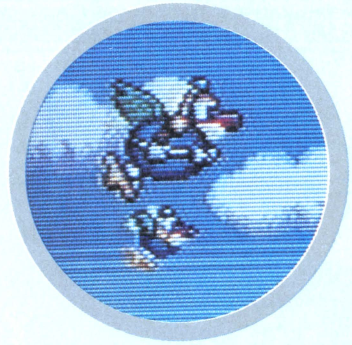


ググーン

ゲーム中に出てくる宝箱を撃つと、いろいろなアイテムが出てくる。このうち巻物を取ることで、天狗は3段階のパワーアップをするんだ。最高の状態になったときの天狗は、STGの自機とは思えないほどのデカさ。まるでボスキャラみたいだよ。

オプションがわりの小天狗も登場

下の写真を見ると、天狗の下に小さな天狗がいるのがわかると思う。これは最近のSTGでは、すっかりおなじみのオプションのかわりなんだ。とはいっても、コレに関しての詳しいことは、まだわかってないんだけどね。いったい、この小天狗くんが、どんな風に役に立ってくれるのか楽しみだぞ。



　イラスト／薄葉士郎

空に、地底に、村に、われらの天狗が大活躍

山

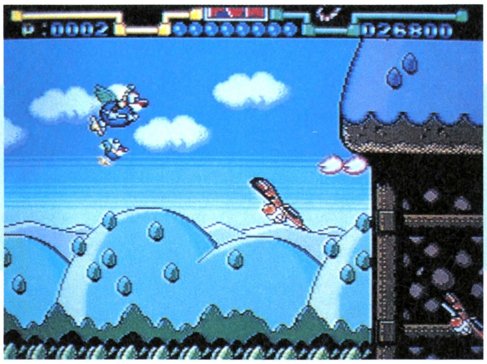
天狗といえば、山に住んでいるもの。というわけで、まるで日本の昔話に出てくるような山も舞台になっている。ゆうゆうと山の上を飛ぶ天狗の姿って、やっぱり絵になっているよね。そう思わない?



⬅ニワトリを追う天狗。オヤ!? ニワトリって、空を飛ぶことができたっけ?



➡オワッ! カラスの大群が襲ってきた。でも、天狗はカラスなんかに負けないぞ。



⬅洞くつの入口に到着! と思うまもなく下から敵の攻撃だ。

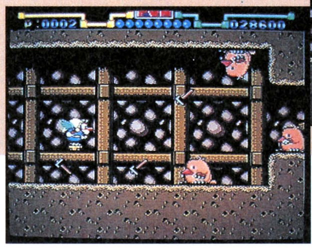
洞くつ

天井や下にでこぼこがいっぱいの洞くつの中。場所によっては2本に道が分かれていたり、通れるところが狭くなったりしてるのかも。それにいろんな場所にワナがしかけられてたりして…、危険なムードがたっぷり。



⬅洞くつの中には妖怪がうじゃうじゃしているぞ。

➡洞くつの中でこんなに大きくなっちゃった。逃げ場がないよぉ!!

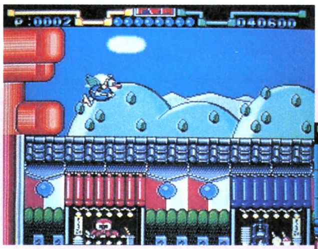




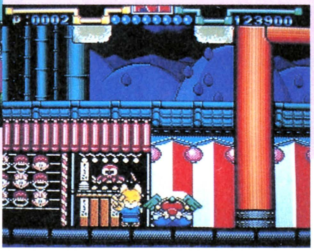
⬅上と下からモグラの猛攻撃だ。はたして、この攻撃をかわしきることができるのか。

村

天狗は村にも出没する。はたして、ここではどんな戦いがくりひろげられるのか。それにしても、平気でこんなところにまで現れてしまうとは、なんて大胆な天狗なんだろう。ひょっとして、目立ちたがりの天狗かな。



⬅かわら屋根の上を行く天狗。見たところ敵はいないみたいだけど……。でも、油断はできないよね。

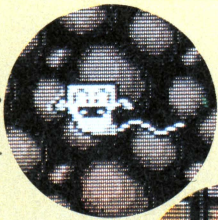


➡あれ!? こんなところにお面を売っている夜店があるぞ。ということは、お祭りでもやっているのかな。

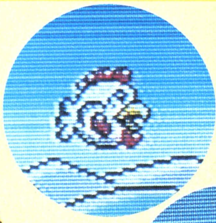


敵キャラもとってもコミカル

コミカルSTGというだけに、敵キャラもとてもコミカル。おまけにこの敵キャラ、いろいろいるけれど全部タヌキが化けているものなんだって。各ステージのボスも当然タヌキ。どんな攻撃をしてくるんだろうね。



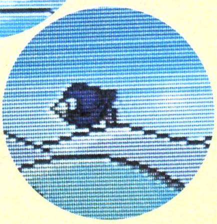
⬅空飛ぶ妖怪、一反もめんだぞ。笑顔がかわいいでしょ。



⬅コロコロした体のニワトリ。空を飛べるんだ。



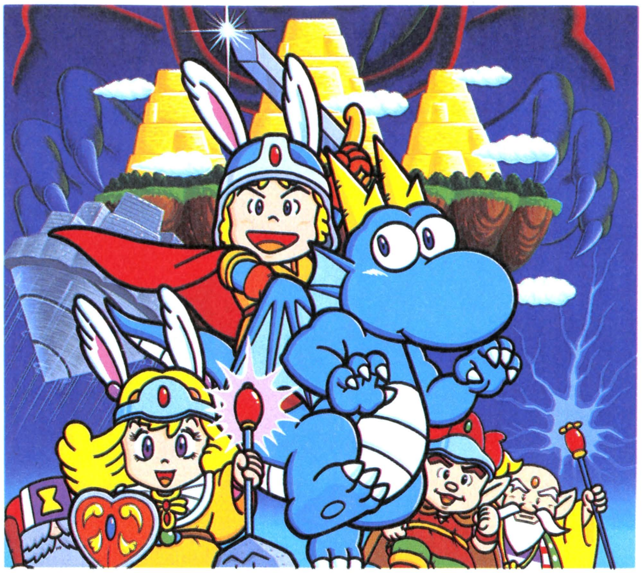
➡つぶらな瞳のモグラくん。ツルハシを投げてくるぞ。



➡質よりも量のカラス。かたっぱしからやっつけろ!

WRITER'S NOTE

タイトーのSTGというと、『究極タイガー』とか『ダライアス』なんかがあるけれど、このゲームはそれらとはまるっきりイメージが違っていて、ほのぼのとした雰囲気。おまけに主人公の天狗は、パワーアップすると巨大化してしまうという思いきり自己主張の強いヤツ。これだけで早く完成品をプレイしてみたいという気になってしまった。でも主人公がこんなに大きくなって、ちゃんと敵の攻撃をよけられるんだろうか。このあたり、まだまだ秘密が隠されているような気がするんだけれど……。　(オタピー大竹)



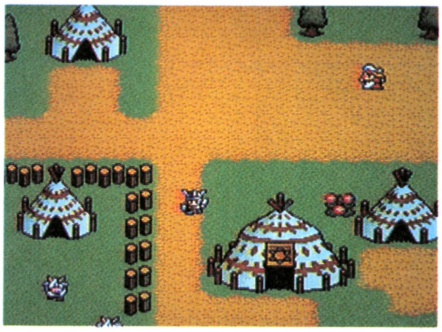
超大作ファンタジックRPGだ！

聖竜伝説 モンビット
MONBIT

ハドソン／8月30日発売／¥6,800

RPG

邪帝ギールを倒すための冒険に出発!!



➡こんな美しくて平和な星を狙うなんて許せないっ！ 絶対にやっつけてやるぞ。

愛と勇気と感動のファンタジックRPG、『聖竜伝説モンビット』が、ハドソンからCDロムで登場だ!!

舞台は、いろいろな種族の住む美しい星。ある日、悪の権化邪帝ギールが現れ、この星を魔物の徘徊する暗黒の世界に変えてしまった！ しかも、邪帝ギールは、この星の「大切でかけがえのないもの」を奪い取ってしまったのだ!! 生き残ったモンビット族の少年が、ドラゴンと共にギールを倒すべく旅立つ。



ドラゴン子育て講座だよん

主人公（キミ）は、いっしょに冒険をしてくれるドラゴンを育てることができるんだ。はじめは卵の中にいるドラゴンも、「モンビットの印」や「ドーラの実」を与えることで、どんどん成長していくよ。成長には、ドラゴンの体を大きくしていくものと、能力をアップしていく2種類があるんだ。ドラゴンの成長は、プレイヤーが自由にできるから、キミだけのオリジナルドラゴンを育てられるってわけ。



モンビットの印

ドラゴンに決定的な変化を起こすのが、この〝モンビットの印〟らしいんだ。どこで手に入れて、どう使えるのかはまだ分からないけど、ウワサでは第1の印が、ドラゴンを卵からかえすのに関係しているらしいぞ。

ドーラの実

ドラゴンの見かけには関係ないんだけど、かくれた能力の部分や性格などはこの〝ドーラの実〟で成長させられるらしい。ドラゴンが戦闘中にとる行動も、性格に大きく左右されるから、この〝実〟の使い方が重要だね。

パーティは3人だヨ

強力な魔力を持つ邪帝ギールを、たったひとりで倒すのは無理というもの。そこで、心強い味方となってくれるのが、まだ幼いドラゴンくん。なんだぁ、チビッ子ドラゴンかぁ、とがっかりすることなかれっ！ 冒険をしていくうちに立派なドラゴンに成長していくからね。

それから、もうひとりの仲間は、冒険の途中で出会うんだ。どんな人物かは、まだヒミツ。



⬅危険な冒険には、やっぱり仲間が必要だよね。がんばって見つけよう。

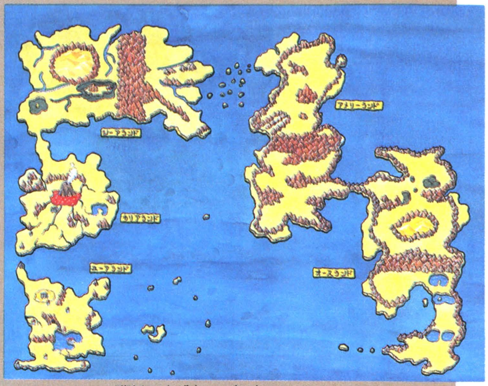
※画面は開発中のものです。

5つの大陸を冒険だ!!

この星には、5つの大きな大陸があるんだ。地域ごとに特徴があって、草原が広がる所や、砂漠、ジャングルなんかもあるんだぞぉ。もちろん、深いダンジョンや高い塔など、怖〜い場所もたくさんあるよ。

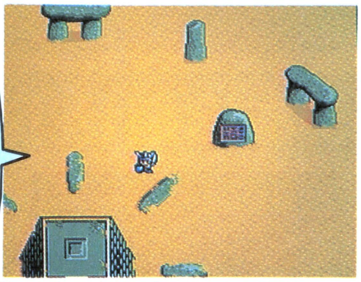
それから、今までのRPGでは、どこの村や町へ行っても同じ格好をした人しかいなかったよねぇ。でも、この『モンビット』はひと味違うぞ！　この星にはたくさんの種族がいて、村や町ごとに人や建物が変わるんだ。中には、へんてこりんな格好をしている種族なんかもいて、思わず笑ってしまうヨ。どんな種族に会えるのか、また冒険する楽しみが増えたネ。

全体マップ紹介

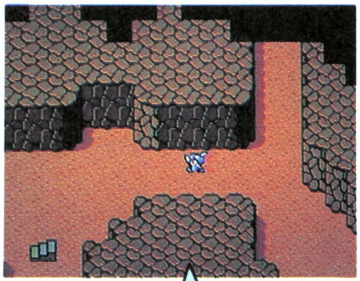


⬆ゲームは左下の大陸から開始されるんだ。

古代遺跡だ!!



⬆砂漠の地域で、突然出現した古代遺跡。周りには石の柱や石板があるぞぉ。なんか怪しいなぁ。



深〜〜〜い　ダンジョン

⬅おや？　どこかのダンジョンに迷い込んでしまったようだ。お〜い出口はどこだぁ。

きのこが住む村

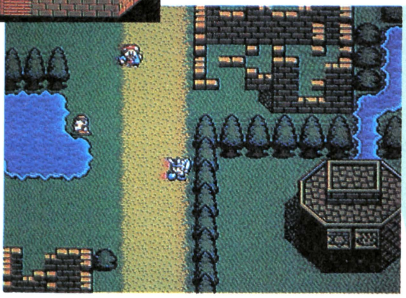


⬅きのこの家に、きのこの村人。なんとなくへんな感じだね。

武器屋さん



⬅町や村の中には、お店もあるよ。何を買おうかな？



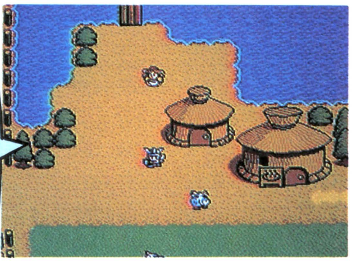
➡ここの町は、石のブロックでできた建物が並んでいるぞ。

ビジュアルシーン



⬆ゲームの途中にはたくさんのイベントが用意されているんだ。そのイベントごとに、キレイなビジュアルを見ることができる。

わらぶきの家



⬆建物がわらぶきということは、この村はきっと南の暖かい場所にあるんだろうな。

続 制作チーム＆シープロジェクト 奮戦中！



またまた登場！ 製作スタッフのみなさん。『桃伝Ⅱ』の飛田さんや、本誌にも何回か登場していただいている菊池さん、その他たくさんの人たちがみんなに最高の作品を楽しんでもらおうと頑張っているぞ。それから、この『モンビット』の世界を作り出した、シープロジェクトのお三方も全力投球中！　「私たちの住んでいる地球にとって、何が本当に大切なものなのか……。そんなことも考えて遊んで欲しいですね」榎本さん（右写真中央）。「シナリオは一本道だけど、豊富なダンジョンや仕掛は楽しいですよ」本間さん（右写真左）。「ニコニコニコ」鈴木さん（右写真右）。個性豊かな3人組が生み出し、ハドソンの精鋭が肉付けする夢と冒険のRPGに、乞うご期待!!



がんばってるからね!!

WRITER'S NOTE

ハドソンが今年発表する中でも、この『モンビット』は自信作!!　というだけあって、完成度は高そうだぞ。

キャラやフィールドのグラフィックがとってもかわいくて、ほんわかとした感じ。こういった、ファンタジーRPGは、PCエンジンでは少ないから、ファンの人にはたまらないネ（僕もそのひとり）。

それから、なんといってもドラゴンくんがイイっ！　自分の好きなように育てられるから、愛着もいっそう深くなるというもの。さて、どんなドラゴンに育てよーかな。楽しみ、楽しみ。（キリン）

エキサイティングなレースだぜ!!

レーシング魂



アイレム／7月発売予定／予価7,000円

SPG 4M B・U

魂を燃え上がらせ、トップレーサーを目指せ！



⬆画面は上下２つに分かれていて、上が１プレイヤー、下が相手のライダーになる。２Ｐモードでは、下が２プレイヤーになるんだ。

自社のオートバイチームを率いて、実際のレースにも参戦しているアイレムから、本格的なレースゲーム『レーシング魂』の登場だ！　熱き闘いがキミを待つ!!

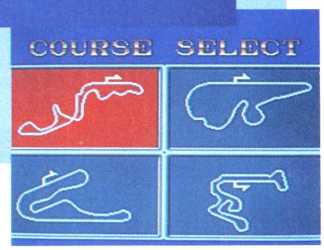
ゲームのモードは、〝GP　JAPAN〟〝ENDURANCE（耐久）〟〝TEST　RUN〟の3種類。コースは8つあるから、まずはテストランで練習しよう。

操作はギアチェンジがないから、いたって簡単。レースに集中できるってワケだ。

おまけに、レース中に〝ターボ〟を使用することもできるんだ。時速300km／hの世界を体験できてしまうぞ！　最高一っ!!　2P対戦プレイもできてしまうのだ。



⬅2人で対戦もできるんだ。白熱のレースになりそう。



➡レースマニアの人には、おなじみのコースだ。

4チームの中から選択

チームは4種類の中から選ぶことができるよ。それでは、各チームの特徴を紹介しよう。

チームiremは、とくにチームワークがよく、メカニックのよさがピカイチ！

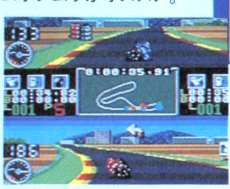
チームRHCは、GP、耐久レースにおいて、最強のサポート体制を持つすばらしいチーム。

チームTACH31は、バランスのよいマシーンセッティングで、あしまわりは最高！

チームホシムラは、高速のハイパワーエンジンで、スピードを重視したチームなのだ。



➡さて、どのチームを選ぼうかなぁ。スピードをガンガン出したい人なら、チームホシムラがオススメ。



⬅上の青い服のライダーは、チームＴＡＣＨ31で、下がチームＲＨＣだ。

レースに勝つにはまずセッティング！

タイヤ



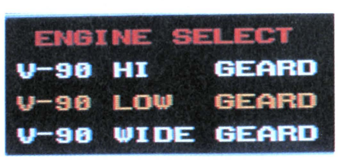
⬆晴れのときはスリックタイヤ、雨の日にはレインタイヤ、もう１つは両天候用だ。

ブレーキ



⬆ソフトブレーキだと、ブレーキのかかりが遅く、ハードなら急減速できる。

エンジン



⬆高速コースではハイ、コーナーが多いコースはローがいいぞ。ワイドは中間なのだ。

セッティングは、レースにおいて最も重要な要素のひとつ。セッティングがきまらなければ、どんなに速いライダーでも走ることができないのだ。ポイントをしっかり覚えておこう。

まず、走るコースの天候をチェック。晴れや雨の場合は、それぞれ専用のタイヤをつければいい。しかし、問題なのは曇りのコース。この場合は、全天候型のタイヤをオススメするよ。それからコースの特徴に合わせて、ギアを選択しよう。

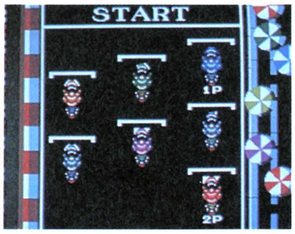


⬅これがセッティング画面。じっくり作戦を練りながら、セッティングをしよう。

日本の頂点を目指しGPを勝ち抜こう!!

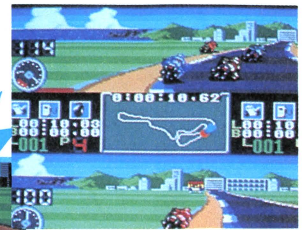
“GP JAPAN”モードでは、日本一のライダーを目指し、全8戦を勝ち抜いていくんだ。各レースで5位以内に入賞できれば、ポイントがもらえる。そのトータルポイントで日本一が決まるのだ。あまりに成績が悪いと、途中でリタイアになってしまうぞ。注意！

さあ、本番のスタートだ！



⬅レースを走るのは、全部で7台のバイクだ。





⬆このコースは、かなりコーナーがきびしいぞ。

⬅レース中は、突然、雨が降りだすこともあるんだ。



⬅ここは第一戦のアイレム大阪サーキットだ。楽勝！



⬅これは、あの有名な筑波サーキット。

P・Pを狙え！



⬅レースを始める前に、まず予選があるんだ。最高ラップをたたきだして、ポールポジションを狙えっ!!



第1戦予選走行RESULT

IREM OOSAKA CIR

POS	RIDER	TIME
1、	ゆう	01:16:60
2、	ツジキ サトシ	01:17:11
3、	マイク ドーダ	01:17:21
4、	フジワキ ヨシヒサ	01:17:57
5、	ニーヌ マケンジー	01:17:88
6、	ホンバ トシロー	01:18:21
7、	うささ	01:27:88

▶ OK　RETRY 3

➡やった一!! みごとにポールポジションを獲得したぞ。これで、スタートが有利になった。しめしめ。

ターボ全開!!





⬅走行中に、方向キーの上を押すと、ターボを使用することができるぞ！ 速いぜっ!!

耐久レースは忍耐だ

“ENDURANCE”モードは耐久レースで、決められた時間内にどれだけの距離を走れたかを競うもの。ただ速く走るだけじゃなくて、どうやって長い距離をリタイアしないで走るかがポイント。無理は禁物だぞ！

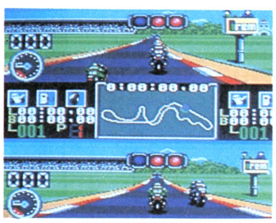


5分耐久レース

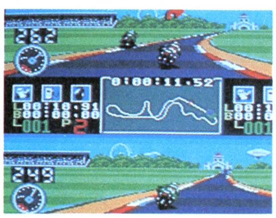
西仙台サーキット

天候

⬅耐久レースの時間は、5・10・15・30Mの中から、自由に選ぶことができるんだ。



⬆いよいよ、長～い耐久レースのスタートだ。緊張の一瞬。



⬆長いレースに勝つには、なんといっても集中力をなくさないことだ。



⬆お～っと、勢いあまって転倒してしまった。ダメージは大丈夫かな？

ピンチのときにはピットイン

レース中、路肩を走ったり障害物に当たると、タイヤやボディにダメージを受けてしまう。ターボの使いすぎは、ガソリンがなくなってしまうんだ。画面に表示されている各パーツのゲージが赤くなったら、これは危険信号！ 急いでピットインしよう。ピットインは、コースに「PIT」のサインが出たらセレクトを押すのだ。



⬅各パーツのダメージは、青・黄・赤で表示される。



➡ピットインすると、激励の言葉をかけてくれる。

無理すると…



WRITER'S NOTE

僕はあまりバイクレースには興味がなかったんだけど、このゲームをプレイしてビックリ！ これがけっこうおもしろいのだ。S字やシケインといったコーナーで、体重を移動させた“ハングオン”がカッコイイ。それから、バイクレースでは珍しい「耐久レース」なんかもあって、カーレースとは違う楽しさがあるんだ。

2Pでの対戦も燃えるぞ!! レースファン期待の1作だね。(You)

ニュータイプのビデオ感覚AVG

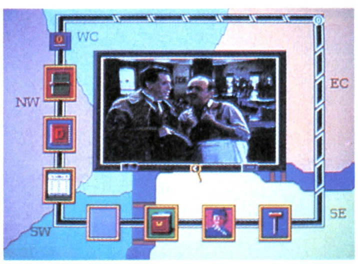
シャーロック・ホームズの探偵講座



ビクター音産／6月発売予定／¥7,200　AVG

話題沸騰中の『シャーロック・ホームズ』はここがスゴイ!!

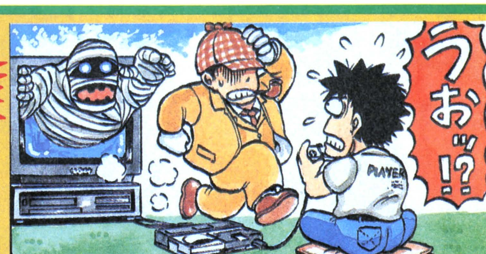
発売前から早くも話題集中の『シャーロック・ホームズの探偵講座』。ビデオを見ているような気になるほどよく動く、実写取り込みのビジュアルや、実際にタイムズ（新聞）＆住所録を使っての本格的推理システムなど、このゲームが、ただ「ホームズ」の名前を借りただけのAVGじゃないっていうポイントをピックアップして紹介しちゃおう。



➡もうすぐ、キミのPCで遊べるんだ。もう少しガマンして！

Point1 ビデオのようなビジュアルが楽しめる！

まさに流れるような動きは、ビデオを見ているのと錯覚するほど。止まったままの写真ではこのスゴさは十分に伝えられないのが残念。とにかく百聞は一見にしかずだ。



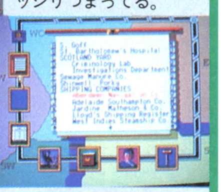


Point2 本物の推理が味わえる！

このゲームでは、すべての証拠が最初から手の届く所に配置されている。キミの情報収集力と推理力が、マジで試されるゲームなのだ！



⬅タイムズ。情報がギッシリつまってる。



➡住所録はメモと併せて使うと、とっても便利。

☞このゲームでプレイする人の性格がわかるぞっ!!



Point3 3本の事件が選べる！

このゲームには、ホラー・恋愛・陰謀とシチュエーションの異なる3つの事件が入っているんだ。どの事件から始めるかはキミしだい。しかも、どの事件もキミを眠れなくするような興味深く、奥の深いものばかり。どれから始めるか逆に迷ってしまうかも？

ミイラの呪い



⬅3人もの人が殺された、オカルト風連続殺人事件。

不思議な殺人者



⬅依頼人・被害者・容疑者の3人は三角関係。

スズの兵隊



⬅"スズの兵隊"にまつわる謎とは一体何か？

イラスト／らもう和人

ホームズが選んだ11の頼れる情報源

ここにズラッと並んでいるのは、ホームズがロンドン中から選りすぐってくれた、信頼できる情報源なんだ。捜査にゆきづまったときは、彼らの情報が頼りになるぞ。

公文書保管所



←事件の記録などを保管している。オブライアンは「座る百科事典」と言われてる。運動したら？

ヘンリー・エリス



←タイムズの記者。海外記事の担当だけど、国内の情報も教えてくれる。助かるなぁ〜。

スコットランド・ヤード



➡いわずと知れたロンドンの警視庁。レストレード警部は、状況証拠に強いので、役立つぞ。

犯罪学研究所



➡よく人の名前をまちがえるマレー所長がいる。事件の証拠品などはここで調査される。

クインティン・ホッグ



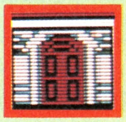
➡ポリス・ギャザット紙の事件記者。なんと元スコットランド・ヤードの警部というから驚き！

ロンドン図書館



←ここでは、副司書のロマックスがお手伝いしてくれる。本の閲覧中はお静かに願いま〜す。

ソマーセット・ハウス



←ロンドン市民の出生・婚姻・死亡届・遺言状などが、無料で公開されている。タダだぞタダ！

ポーキー・シンウェル



←前科者。今では更生して飲み屋のマスター。ちょっとヤバイ情報なら彼に聞けばまちがいなし。

検死局



➡聖バーソロミュー大病院、通称バーツ。ロンドンでおきた事件の死体はここで検死されるんだ。

中央裁判所



➡弁護士のエドワード・ホール氏が協力してくれる。面倒くさい法律は彼にまかせちゃおう。

ラングデイール・パイク



➡こちらは、上流階級のスキャンダルに詳しいパイク氏。いかにもキザったらしい格好。

ホームズのLesson1



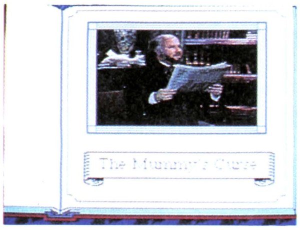
情報集め編

探偵にとって、情報を集めるのは一番大切なことなんだ。しかもただ集めればいいってもんじゃないぞ。その情報が事件に関係あるかないかを見分ける必要もでてくるんだ。情報源は新聞・住所録・聞き込みによるもの、そして左に紹介した私の貴重な友人たち。どれも真実ばかりを教えてくれる。どこから手をつけるかはキミが決めてゆくのだ。

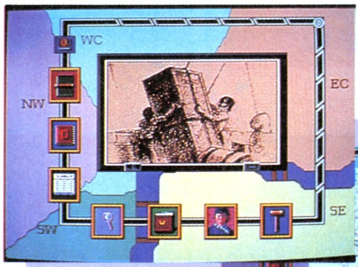
たとえば殺人事件の死体について調べたいときにどこへ行けば役に立つ情報が聞けるだろうか？　行きあたりばったりで調べても、ムダ足になるだけだぞ。

事件1 『ミイラの呪い』4000年前のミイラが連続殺人犯!?

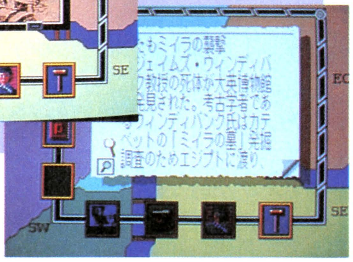
4000年前のミイラが甦って、次々とピラミッドの発掘に関係した博士たちを襲っている？　ロンドン中を恐怖のどん底に落としている事件に、キミとホームズの推理が迫る。事件の結末はいかに！



←非科学的なミイラ殺人の記事を読んで、ワトソン博士はご立腹の様子。



←ミイラを発掘して帰りの船に乗せるところ。事件の舞台はエジプトからロンドンへ。



➡「ミイラの呪い」事件を伝える記事がこれ！記事は数ページに渡ることも。チェックチェック。

3人の被害者たち



ターンプル博士
←今回の事件第1の犠牲者。エジプト発掘調査隊の隊長でもある。墓室で死体発見。



アンドリュー・ウェザビー
➡第2の犠牲者。帰りの船中で、ミイラの棺のそばで死亡。新婚ホヤホヤだった。



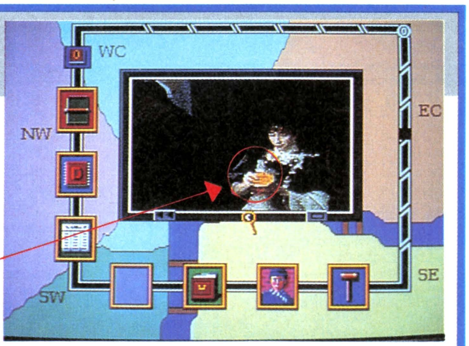
ウインディバンク教授
←第3の犠牲者。ロンドン大学のエジプト学教授。学生たちに人気のある教授だった。

ホームズのLesson2



聞き込み編

聞き込みのときには話している内容はもちろん、相手の身振りにも注目しておくといいぞ。たとえば写真の女性だが、缶のフタが堅くて開けられない様子。これから何が推理できる？



ここに注目！

WRITER'S NOTE

この『シャーロック・ホームズの探偵講座』は、ビジュアル面のスゴさもさることながら本格的な推理を楽しめるように、画期的なシステムを採用しているんだ。それと、原作ファンの人なら気がつく、芸の細かい遊びもたっぷりだ。今から「ホームズ」の原作を読んで予習しておこうぜ。　（ビルガモ）

KMO Original Goods Series

キミのコレクションに、やっぱり、もうひとつ!!

通販情報!! KMOオリジナル・グッズシリーズ

大好評のKMOオリジナル・グッズシリーズ、NEWアイテムも加わり、ますますパワーアップ!! さあ今すぐ申し込んで、友達に自慢しよう!!

キャラクター・テレホンカード

キミの大好きなキャラクターがテレカに!! ファン必携。度数は各50。

各¥1,100(送料込)
※テレホンカードは非課税商品です。



- 商品番号 T−19 イース ソード・マスター
- 商品番号 T−20 ヤンキー
- 商品番号 T−22 フォーチュン・クエスト
- 商品番号 T−23 魍魎戦記MADARA弐
- 商品番号 T−24 デスタワー
- 商品番号 T−27 ロードス島戦記OVA②
- 商品番号 T−25 劇場版サイレントメビウス①
- 商品番号 T−26 劇場版サイレントメビウス②

人気の「ロードス島戦記」に、シルバー仕上げの豪華3枚組テレカが登場!

商品番号 T−21 ロードス島戦記セット
¥3,100(3枚1組、送料込)
※テレホンカードは非課税商品です

キャラクター・テレホンカードII 表紙シリーズ

大人気コミックスの表紙がそのままテレカになった! シリーズで揃えよう!! 度数は各50。

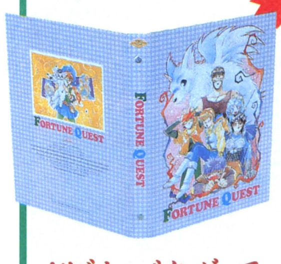
各¥1,100(送料込)
※テレホンカードは非課税商品です。



- 商品番号 H−1 魍魎戦記MADARA①(メタリックカラー)
- 商品番号 H−2 魍魎戦記MADARA②(メタリックカラー)
- 商品番号 H−3 魍魎戦記MADARA③(メタリックカラー)
- 商品番号 H−4 魍魎戦記MADARA④(メタリックカラー)
- 商品番号 H−5 サイレントメビウス①
- 商品番号 H−6 サイレントメビウス②

バインダー

NEW!



商品番号 B−1 フォーチュン・クエスト バインダー

オリジナルバインダーで、クラスメイトに差をつけろ!!

定価1,950円(税、送料込)

アルミカードケース

テレカやキャッシュカードなどが、スッキリ収まるオシャレなカードケース。

各¥750(税・送料込)



- 商品番号 A−4 魍魎戦記MADARA
- 商品番号 A−5 フォーチュン・クエスト
- 商品番号 A−1 サイレントメビウス(色:シルバー)
- 商品番号 A−2 ロードス島戦記(色:ゴールド)
- 商品番号 A−3 宇宙英雄物語(色:シルバー)

お申し込み見本

払込通知票(オモテ)

口座番号	東京3−541658	金額	2200円
加入者名	㈱角川メディア・オフィス	料金	
払込人住所氏名	(郵便番号) 自分の住所 氏名 電話番号	備考 / 受付局日付印	

(ウラ)

通信欄
- ●フォーチュン・クエストのテレホンカード T-22 1枚
- ●サイレントメビウス②のテレホンカード H-6 1枚

18歳

お申し込み方法

お近くの郵便局へ行き、郵便振替の青い普通払込用紙に以下のことを記入し(払い込み手数料は自分で支払って下さい)、商品の代金を振り込んで下さい。

1. あなたの住所、氏名、郵便番号、電話番号。名前には必ずフリガナをつけて下さい。
2. 通信欄にあなたの欲しい商品名、商品番号、数量、そしてあなたの年齢を書いて下さい。
3. 振込先の口座番号は、東京3-541658。加入者名は、㈱角川メディア・オフィス。

返品について

不良品の場合及び品質等にご不満の際は理由を書きそえ、商品の到着後7日以内にご返品下さい。なお、返送料は不良品の場合のみ小社で負担いたしますが、それ以外はお客様のご負担になります。

※なお、商品は払い込みの確認後、3〜4週間前後で配送致します。

問い合わせ先

●商品の発送、代金については、㈱サンテックス内 KMOオリジナル・グッズ発送センターまで。〒141 東京都品川区上大崎4-5・26-4404 ☎03-3490-1511

●商品の内容については、㈱角川メディア・オフィス 〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル ☎03-3221-9381

KMO 角川メディア・オフィス
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル ☎03-3221-9381

※郵便局での払込時に受け取る「払込票」は、領収証の代わりになるものです。大切に保管してください。


SF艦隊戦
誌上ゲーム&コミック
MISSION 4
いよいよ決戦開始!!
企画・原案 G/F PROJECT
システムデザイン プログラム ヒューマン(株)
コミック 高長 歩
製作 PCエンジン



STORY

ローゼイト1隻の攻撃で、大きく戦力を奪われたA・P・O。ホーランドの艦は、かろうじて危機を逃れたのだが……。



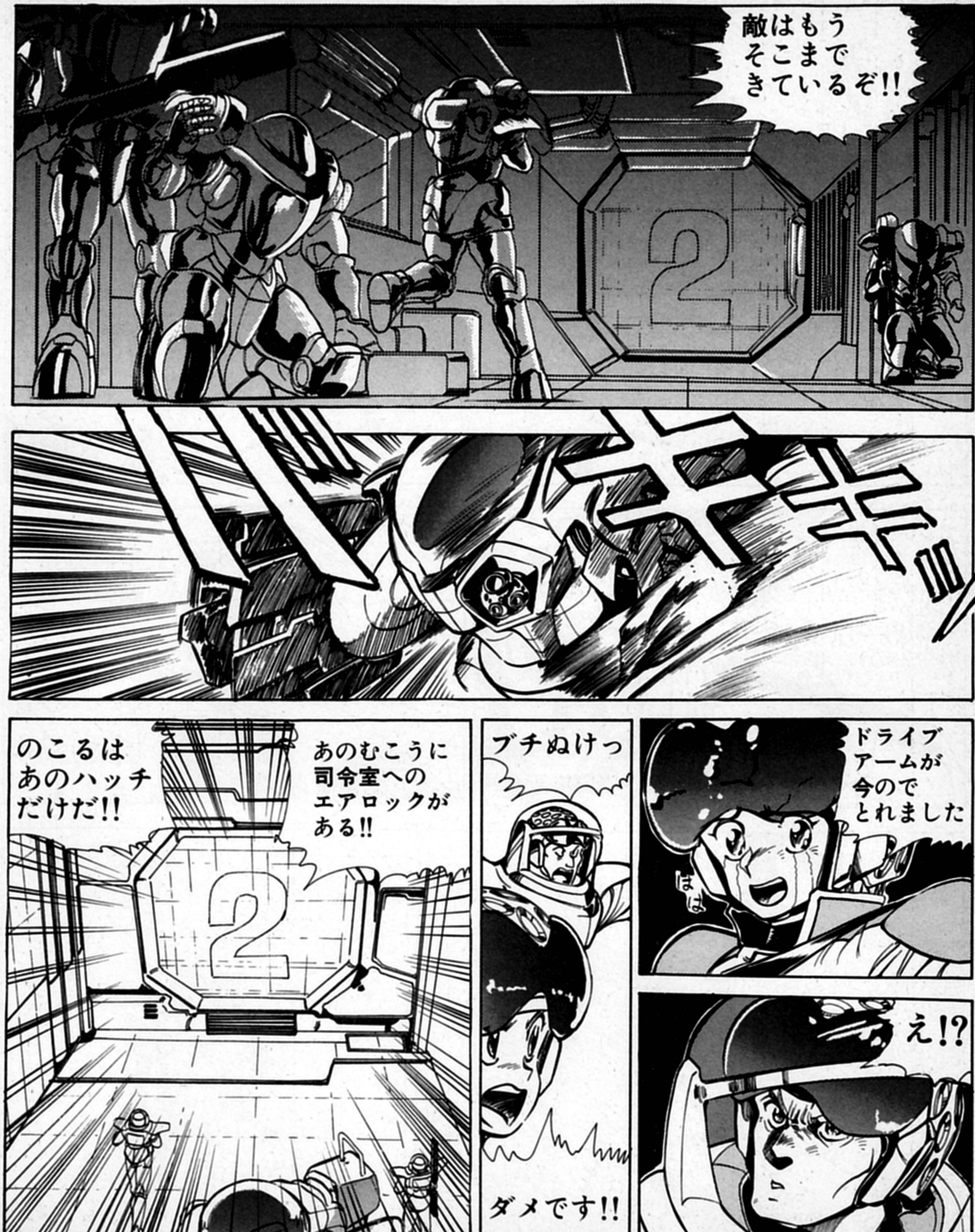


チチチ
隊長ォ…
プカ〜
こんなトコで
ケンコーなんて
言葉ききたか
ねーなっ
ハマキは
健康を
そこなう
モトですよォ
ガチャ
よし!
味方陣営へ
もどり
補給を
うける!!
発進!!
おっ
動力系
回復
しました


ちょーだん しねーだろーなァ
司令室ブロック カクヘキ 射程内!!
撤甲弾頭 装填ヨシ!!
ファイア!!
ガガガガガ
跳弾した……


ビンボーくせえなァ
ドライブアームでひっぺがせ!!
イジでもブチぬけ
仕方ねえじゃすまされねえんだ!!
チャキッ
バチバチ
フルスロットルでやっとだァ
がんばれっ!!


ピーピーピーピーッ
艦長！
侵入者が
06ハッチを
こじあけて
ます!!
さっきの
デストロイヤーから
のりうつった
奴らか…
ここへ向かって
きたということは
気づいたな！
総員
KL−1装備で
むかえうて！
捕えろ！
生死は
問わん
いけ！
ダダダダ
急げ!!


敵はもうそこまできているぞ!!
のこるはあのハッチだけだ!!
あのむこうに司令室へのエアロックがある!!
ブチぬけっ
ダメです!!
ドライブアームが今のでとれました
え!?


もう
テがない
ってか
ああ〜〜〜っ
なんてこったい!!
この艦にも
生命維持
装置ぐらい
ある！
ここで!?
…
ワンブロック
むこーの
エアロックも
ふきとび
ますよ!?
エアロックは
すぐ
とじるだろう
D-3
爆薬を
使おう
アジム社製の
シャフトは
マゼモノが
あるから
やめよーって
いったのに
カケだな…
……
ほうり
出されます
よ!?
上の装甲
ふたつ先は
宇宙です!!
もひとつ重要
なことが!!
ここ天井
うすいんです
!?


あっ
おっ
いい とこで あった!
たしか… ホーランド少尉 でしたね
何してるん です!?
艦長に とりついで くれ!!
な… 何です いきなり
全艦集中 砲射を 進言する!!
な…何に です!?
ローゼイト プロスペクトに だ!!
バカげてます!! 艦隊戦を やってるんですよ!!
形式不明の 新鋭艦か何か しりませんが たった1隻に…

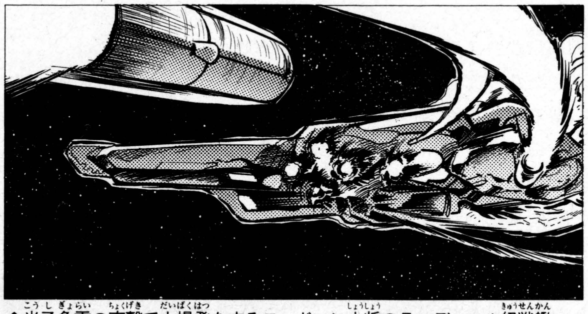
※以下、8月号(6月29日発売)に続く!!



悲願達成！ A.P.O.ついに勝利を得る!!

《連合の試作兵器、A.P.O.の手に陥つ!!》

——U.C.0049.2.14。フェリア少将のA.P.O.軍第1艦隊が戦闘宙域に突入することで、この戦いははじまった。この時、A.P.O.軍が1艦隊だけで戦闘宙域に突入してきたことに疑問を持ちながらも、他のA.P.O.艦隊が発見できなかったことから、連合軍第1～3戦闘艦隊はこのフェリア少将の艦隊を包囲すべく、移動を開始した。しかしこれがフェリア少将の作戦だったのだ。



⬆光子魚雷の直撃で大爆発をするロードゥン少将のラーディエル級戦艦。

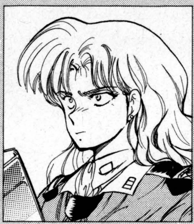
フェリア少将艦隊に対する包囲網が今まさに完成せんとした時、包囲網のそれぞれ左右翼に展開していた連合第2、3艦隊が、突如背面から攻撃を受けた。A.P.O.第2、3艦隊の奇襲攻撃であった。フェリア少将の艦隊は、1艦隊だけで後退をすると見せかけ、実は囮となって連合の3戦闘艦隊を味方艦隊の隠れている宙域におびきよせていたのだ。この戦闘は連合側が、突然の攻撃に対し、十分な艦隊形のとれないまま敗北を喫した。

一方、この戦闘艦隊同士の戦闘が終盤にさしかかった頃、試作兵器を搭載して逃走を続ける連合軍逃走艦隊にA.P.O.の4艦隊が追いつき、交戦状態に入った。

この4艦隊同士の戦いは、圧倒的な数のA.P.O.に対し連合もよく奮戦はしたものの、最終的には総指揮官ロードゥン少将の戦死、問題の試作兵器を抱えていた連合第4艦隊が敗北したことで終わりを迎えたのだった。

「おじ様のカタキはとらせていただきましたわ！」

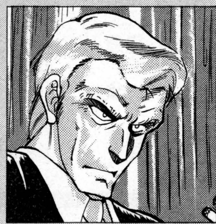
——A.P.O.フェリア少将



「ユーノス連合のディリアム中将！　たしかにそちらの試作兵器は我々がいただきましたわ。おじさま……じゃなかったリットリオ大将閣下も、草葉の陰できっと喜んでいることでしょ……………あ。まだ生きているんだっけ（取材陣爆笑）」

「我々の新兵器はまだまだあるぞ！」

——ユーノス連合ディリアム中将



「戦死したロードゥン少将にかわり、第2宇宙海軍司令官ディリアムがしゃべらせていただく。今回の試作兵器はどうやらA.P.O.の手にわたったようだが、我々はそんなことを気にしてはいない。開発中の兵器は他にもあるのだからな！」

エリア別 両軍戦闘結果

U.C.0049.02.14 バレンタイン追撃戦

エリア1　連合軍435隻VSA.P.O.642隻

フェリア少将率いる艦隊が先陣をきって戦闘宙域に突入。連合軍艦隊と接触後、防御砲撃をしつつ後退し、囮となって連合第1～3艦隊をおびきよせる。
連合232隻、A.P.O.258隻が沈没。

——ユーノス連合軍勝利!!

エリア2　連合軍342隻VSA.P.O.324隻

連合軍第2戦闘艦隊、後退するA.P.O.第1艦隊を追撃中、隕石群の中に隠れていたA.P.O.第2艦隊により右側面から奇襲攻撃を受ける。
連合181隻、A.P.O.158隻が沈没。

——A.P.O.軍勝利!!

エリア3　連合軍518隻VSA.P.O.512隻

エリア2と同様に連合軍第3戦闘艦隊、A.P.O.第1艦隊を追撃中、1時間遅れて戦域に突入してきたA.P.O.第2艦隊に左側面から奇襲を受ける。
連合270隻、A.P.O.229隻が沈没。

——A.P.O.軍勝利!!

エリア4　連合軍340隻VSA.P.O.709隻

A.P.O.第4艦隊が、試作兵器を搭載していた連合軍第4逃走艦隊を追撃、交戦。戦闘が終結したのち、A.P.O.側が連合の試作兵器回収に成功。
連合176隻、A.P.O.100隻沈没。

——A.P.O.軍勝利!!

エリア5　連合軍488隻VSA.P.O.764隻

数ではA.P.O.艦隊が勝っていたが、パールバディ元少尉の連合軍第68駆逐艦隊をはじめとする少数の突撃部隊に艦隊形を崩され混乱、敗退。
連合266隻、A.P.O.294隻が沈没

——ユーノス連合軍勝利!!

エリア6　連合軍484隻VSA.P.O.896隻

A.P.O.艦隊が追撃戦を展開中、逆に隕石群の中で待機していた連合軍艦隊により奇襲を受ける。デス・ミラージュ中佐艦、A.P.O.旗艦を撃沈。
連合248隻、A.P.O.352隻が沈没。

——ユーノス連合軍勝利!!

エリア7　連合軍268隻VSA.P.O.440隻

連合軍艦隊が機関部故障を起こしたため、A.P.O.艦隊、これに追いつく。A.P.O.軍フィオリオ少尉の放った光子魚雷によりロードゥン少将艦轟沈。
連合144隻、A.P.O.116隻が沈没。

——A.P.O.軍勝利!!

総計

	A.P.O.	ユーノス連合
司令官	フェリア少将	ロードゥン少将
参加兵力	4287隻	2875隻
損害	1507隻	1517隻

ユーノス連合軍

連合軍トップスコアラー

順位	指揮官名	プレイヤー名	撃破数
1位	ギル・カルソン	コバヤシケンイチ	20隻
2位	エリ・カスガ	コタケマサユキ	16隻
3位	ダーム	ノグチタツヤ	14隻
4位	ナニミテンダヨ	ナニミテンダヨ	12隻
4位	パールバディ	パイ	12隻
6位	ウィンザレオ	スギモトカズトシ	10隻
6位	ブルーサンダー	ウメツカズユキ	10隻
6位	ファルワ・ユーゲン	アマテラスノミカド	10隻
9位	ランスオラトリオ	ミナミグチアキラ	8隻
9位	ジース・マクフライ	ワダヒロシ	8隻
9位	ウォルド・ステイン	ガイナ・オーズ	8隻
9位	ビッテンフェルト	パトリオット	8隻

両軍 上位階級

ガイナウォーズ・公開質問箱!!

おやおや～？と思ったあなたに

Q. 結果発表欄の“PNT：0036(0024)”とかっていう表記はなんなんですか？

A. 左の数値は“この指揮官が今までにどれだけの戦果をあげてきたか”を、カッコ内の数値は“今回の戦闘でどれだけの手柄をたてたか”を表し、このポイントを一定以上ためると昇進できます。

ただし書かれている数字が撃沈した敵艦の数ではないことに注意してください。

Q. “少尉➡少尉”ってどーゆーこと？

A. ズバリ、今回の戦闘では昇進できなかったとゆーことです。ふふふ……。

Q. 戦果をあげても誌面に名前が載らないこともあるんですか？

A. あります。結果を発表できるスペースがあれだけしかとれないんで……（だから文字を小さくし、なるべく多くの人を発表するよーにしてるんだ……トホホ）。

ガイナNEWS!

全宇宙の情報をあなたに伝える

まずは最初のニュース。かろうじて戦果的にA.P.O.を上回ってはいるものの、惑星ジュノーの補給施設破壊や試作兵器奪取など、たび重なる致命的損害を受けているユーノス連合。このことに関して軍上層部は、作戦指揮をとっていたディリアム中将の能力に疑問をいだき、地球圏に配属していたエリート将官R・シェフィールド提督に要塞ファストゥールへの転属命令を出しました。しかし専門家の計算では、次の会戦までに彼は間に合わないだろうということです。

ユーノス連合軍

ついに5人が大佐に昇進！将官一番乗りはいったいだれか!?

1:デス・ミラージュ	/マツウラヒサシ	AREA:3	PNT:00076(0012)	中佐->大佐
1:エリ・カスガ	/コタケマサユキ	AREA:5	PNT:00076(0044)	小佐->大佐
3:キールランダー	/コモリマサユキ	AREA:3	PNT:00072(0008)	中佐->大佐
3:アルシード	/ワタナベマコト	AREA:3	PNT:00072(0008)	中佐->大佐
3:ダーム	/ノグチタツヤ	AREA:3	PNT:00072(0036)	小佐->大佐
6:ナニミテンダヨ	/ナニミテンダヨ	AREA:1	PNT:00068(0032)	小佐->中佐
6:ギル・カルソン	/コバヤシケンイチ	AREA:5	PNT:00068(0048)	大尉->中佐
8:バニッシャー	/クシビキヒデタカ	AREA:7	PNT:00064(0016)	小佐->中佐
8:ジース・マクフライ	/ワダヒロシ	AREA:6	PNT:00064(0024)	小佐->中佐
10:ヨウシャ・リバフィ	/カワノ・ヨウスケ	AREA:4	PNT:00060(0008)	中佐->中佐
11:レドルフィン	/イマキタノリユキ	AREA:5	PNT:00056(0004)	中佐->中佐
12:マイスト	/モコモコモコッチ	AREA:5	PNT:00052(0008)	小佐->中佐
12:シャドウ	/カマザワ・ダイ	AREA:1	PNT:00052(0012)	小佐->中佐
12:ランスオラトリオ	/ミナミグチアキラ	AREA:5	PNT:00052(0024)	大尉->中佐
12:リキュール	/オオタヤスヒロ	AREA:7	PNT:00052(0008)	小佐->中佐
16:ダラス	/ヤマベユウイチ	AREA:1	PNT:00048(0012)	小佐->小佐
16:ハルペッティ	/シミズハルキ	AREA:5	PNT:00048(0004)	小佐->小佐
16:プレステ・ジョアン	/アルフォンソ2	AREA:4	PNT:00048(0004)	小佐->小佐
19:ギル・ダ・ジルヴァ	/マック	AREA:3	PNT:00044(0004)	小佐->小佐
19:カイザ・ヒルビリー	/ヤマシタヒロアキ	AREA:5	PNT:00044(0004)	小佐->小佐
19:ウィンダム	/フルカワタケシ	AREA:5	PNT:00044(0020)	大尉->小佐
19:ガイナクスレイド	/ムラサメルス	AREA:1	PNT:00044(0004)	小佐->小佐
19:ズィード・イッツァ	/タカスギソウヨウ	AREA:1	PNT:00044(0008)	小佐->小佐
19:レオンハルト	/ウラモトヤスタロウ	AREA:5	PNT:00044(0012)	小佐->小佐
25:ジュドーアーシタ	/マツモトケンイチ	AREA:6	PNT:00040(0004)	小佐->小佐
25:マッケンジー	/タカスカズヒロ	AREA:3	PNT:00040(0000)	小佐->小佐
25:ヘルシング	/ウエダタケシ	AREA:6	PNT:00040(0004)	小佐->小佐
25:ディル・ロンバルド	/コマツタカユキ	不参加	PNT:00040(0000)	小佐->小佐
25:ドルア	/ナカノヒロユキ	不参加	PNT:00040(0800)	小佐->小佐
25:ショウゴ	/サイトウタカシ	AREA:7	PNT:00040(0008)	小佐->小佐
25:ロードスター	/イマイトモジ	AREA:7	PNT:00040(0000)	小佐->小佐
25:フレイ=クレイド	/タニモトケイゴ	AREA:1	PNT:00040(0008)	小佐->小佐
25:キッド	/イシカワマサアキ	AREA:7	PNT:00040(0004)	小佐->小佐
25:ラフィンズ	/サーザント	AREA:1	PNT:00040(0008)	小佐->小佐
25:シーザー・シーン	/コモトゴウ	不参加	PNT:00040(0000)	小佐->小佐
25:バルティス・ケイン	/ヒラノタカヒロ	不参加	PNT:00040(0000)	小佐->小佐
25:カワダジュンコ	/ナカムラアツシ	AREA:3	PNT:00040(0000)	小佐->小佐
25:ナポレオン	/タキガワヒロシ	AREA:4	PNT:00040(0004)	小佐->小佐
25:ウォルド・ステイン	/ガイナ・オーズ	AREA:4	PNT:00040(0024)	中尉->小佐
25:オーラ・レイ	/アカシバヒロシ	不参加	PNT:00040(0000)	小佐->小佐
25:アレン	/イワモトヒロアキ	AREA:5	PNT:00040(0020)	大尉->小佐
42:ヤツゴン	/ヤツザカユウキ	AREA:5	PNT:00036(0020)	中尉->小佐
42:シュナイダー	/ホリタイチ	AREA:1	PNT:00036(0004)	小佐->小佐
42:ショウカク	/タカモトナオ	AREA:6	PNT:00036(0016)	大尉->小佐
42:グラハスター	/トミザワモトヒト	不参加	PNT:00036(0000)	小佐->小佐
42:ロジャーヤング	/コサクタケヒロ	AREA:5	PNT:00036(0000)	小佐->小佐
42:ポール=ギルバート	/アサエダカツヒト	AREA:5	PNT:00036(0000)	小佐->小佐
42:ドラゴンナイト	/タカヤママサノリ	AREA:1	PNT:00036(0004)	小佐->小佐
42:ダーク・リーン	/マーベリック	AREA:2	PNT:00036(0012)	大尉->小佐
42:アキヒト・ミコガミ	/ヤマザキヨシトモ	AREA:5	PNT:00036(0008)	大尉->小佐
42:アース	/イシカワダイシ	不参加	PNT:00036(0000)	小佐->小佐
42:スギノ・ヒロセ	/エンドウクラヨシ	AREA:5	PNT:00036(0004)	小佐->小佐
42:ノリノスケ	/ノリタロウ	AREA:5	PNT:00036(0012)	大尉->小佐
54:オクトパス	/オオハシサトシ	AREA:2	PNT:00032(0004)	大尉->小佐
54:エリュシオン	/ツダムネトシ	不参加	PNT:00032(0000)	小佐->小佐
54:チンタロウ	/ミズノコウジ	AREA:3	PNT:00032(0004)	大尉->小佐
54:ハン・セイバー	/セノタツミ	不参加	PNT:00032(0000)	小佐->小佐
54:ラファエロ=ジーコ	/スガワラコウジ	AREA:7	PNT:00032(0004)	大尉->小佐
54:ギャラハッド	/ワタナベヒロシ	AREA:5	PNT:00032(0004)	大尉->小佐
54:ティーン・ウルフ	/ローウィン	AREA:3	PNT:00032(0004)	大尉->小佐
54:ラインハルト	/アサオマコト	不参加	PNT:00032(0000)	小佐->小佐
54:アラン	/ミワハルユキ	不参加	PNT:00032(0000)	小佐->小佐
54:シェスター	/シイノマサカズ	AREA:2	PNT:00032(0000)	小佐->小佐
54:ルーンドック	/マツザカヨシマサ	AREA:5	PNT:00032(0000)	小佐->小佐
54:ガンダム	/アソツグミ	不参加	PNT:00032(0000)	小佐->小佐
54:ジョルジュ	/オリモマコト	AREA:5	PNT:00032(0000)	小佐->小佐
54:ニー・イスマイル	/イケダヒロアキ	不参加	PNT:00032(0000)	小佐->小佐
54:シロウ・ウエダ	/オオノカツミ	AREA:3	PNT:00032(0004)	大尉->小佐
54:チキチキ・ボム	/オキタ・シンペイ	AREA:6	PNT:00032(0016)	中尉->小佐
54:パールバディー	/パイ	AREA:4	PNT:00032(0032)	少尉->小佐
71:クボトシヒロ	/クボトシヒロ	AREA:6	PNT:00028(0012)	中尉->大尉
71:マシンナイト	/スギヤマヒデキ	不参加	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:マサシ・アライ	/アライマサシ	AREA:2	PNT:00028(0008)	大尉->大尉
71:キートントン	/イイムラコウイチ	不参加	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:ティアナル	/クロヤナギマユコ	不参加	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:アーク・ソーマ	/ヨダキヨアキ	AREA:4	PNT:00028(0004)	大尉->大尉
71:ドレイク	/クマモトジュンヤ	AREA:4	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:ガドリアン	/ホンダヨシカズ	不参加	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:ライ・アルフォンス	/ネギシトシユキ	不参加	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:カーツン	/カサイユウヤ	AREA:4	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:キムボールキニスン	/カトウヤスヒロ	AREA:2	PNT:00028(0008)	大尉->大尉
71:シバー	/ミヤザキカズタカ	不参加	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:キャラボク	/オオバヤシオサミ	AREA:1	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:セシルローズ	/スズキリキヤ	不参加	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:マケンシ・マイト	/レアノートベルノ	不参加	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:リチャード	/オカモトトシオ	AREA:3	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:サオトメランマ	/マツシタヨシヒロ	不参加	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:ホワイトモンキー	/タカセテツヤ	不参加	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:シャン・リン	/ヤマシタシゲヒロ	AREA:1	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:ジェリドゥファラオ	/イワサキタカヤ	不参加	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:ノーベリッグ	/コウサクヒグチ	不参加	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:ハヤテ	/キウチヒロアキ	不参加	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:カノン・ミラージュ	/イソガイナオヤ	AREA:6	PNT:00028(0004)	大尉->大尉
71:レン・ライ	/ヨコセハジメ	不参加	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:レイ・カーマイル	/テクノヒロシ	AREA:4	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:バーダック	/フリオニール	不参加	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:ハイデ・シュバルツ	/カクヒデタカ	不参加	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:セルゲイ・ナシモフ	/ヤクルトスワロウ	不参加	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:ウィズ	/ラセツ	AREA:2	PNT:00028(0012)	中尉->大尉
71:ライ	/シミズヨシユキ	不参加	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:モモタロウ	/ホワイトドラゴン	AREA:2	PNT:00028(0012)	中尉->大尉
71:エルシア・アイス	/ライト・セーラム	AREA:1	PNT:00028(0012)	中尉->大尉
71:リュウビ・ゲントク	/シバイ・チュウタツ	AREA:2	PNT:00028(0012)	中尉->大尉
71:ランスリード	/スズキケンジ	AREA:2	PNT:00028(0012)	中尉->大尉
71:ドラゴンボンバー	/イベチ・カズヤ	不参加	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:ブライト・ノア	/ダークエルフ	AREA:3	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
71:ウィンザレオ	/スギモトカズトシ	AREA:6	PNT:00028(0028)	少尉->大尉
71:ブルーサンダー	/ウメツカズユキ	AREA:3	PNT:00028(0028)	少尉->大尉
71:ファルワ・ユーゲン	/アマテラスノミカド	AREA:1	PNT:00028(0028)	少尉->大尉
110:エイル	/スズキトシユキ	AREA:5	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
110:ダイアトラス	/モリカワユウジ	不参加	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
110:シュン・ムラサメ	/ヤマダシュン	不参加	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
110:マイラーキャノン	/ヤマダサトシ	不参加	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
110:ミッターマイヤー	/スギタジロウ	不参加	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
110:パットンショウグン	/コタケエイイチ	不参加	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
110:ジョーグ・タクヤ	/オカモトカズサ	不参加	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
110:ミトコーモン	/テシマトモヒデ	不参加	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
110:ケネス・スレッグ	/アサノマサヒコ	AREA:6	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
110:ラルティーグ	/カーネルサンダース	不参加	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
110:ペコリータ	/ペコリータ	不参加	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
110:フレイン	/マツオユウイチ	不参加	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
110:パティ=ジェネラル	/ワタナベソウイチロウ	不参加	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
110:イカチャン	/イカワカズヒロ	不参加	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
110:マモティー	/ツカマツマモル	不参加	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
110:レイダック	/ガイナーズ	不参加	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
110:ミラージュレイン	/オオタシン	不参加	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
110:ウォルフレン	/マミヤアキラ	不参加	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
110:ジョン・クーパー	/サンタ	不参加	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
110:グルルクフ	/オオニシタカシ	AREA:3	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
110:マルス	/ヤマモトリョウ	AREA:1	PNT:00024(0004)	大尉->大尉
110:ジェラルド・ライズ	/イトウタクマ	AREA:2	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
110:ビフ・トーマス	/ヒジワラセイヤ	不参加	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
110:ニトログリセリン	/スギタアサアキ	不参加	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
110:クレメンス	/ミヤザキタケフミ	AREA:1	PNT:00024(0004)	大尉->大尉
110:ホッケンハイム	/ワタナベカツマサ	AREA:3	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
110:フロウベア・ヒル	/カワゾエマサノリ	不参加	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
110:ネコケンノサカイテ	/ハルヤマダイスケ	不参加	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
110:セブン・スター	/オラオラオオウチ	AREA:5	PNT:00024(0008)	中尉->大尉
110:ストレッカー	/オオカワタカユキ	AREA:3	PNT:00024(0004)	大尉->大尉
110:シュタインメッツ	/ナカムラシンジ	不参加	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
110:アルセーヌ・ルパン	/ディードリッヒ	不参加	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
110:ナラカ・アメンティ	/ミウラトシミツ	AREA:3	PNT:00024(0016)	少尉->大尉
110:マカツ・ジンバ	/ポールアービング	AREA:3	PNT:00024(0008)	中尉->大尉
110:ユウシャ・ヤスナリ	/ナカイ・ヤスナリ	不参加	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
110:ルドガー	/クニイヤスヨシ	AREA:1	PNT:00024(0016)	少尉->大尉
110:アイルトン	/イシガイ・シンイチ	AREA:3	PNT:00024(0004)	大尉->大尉
110:ラインバルド・ヤー	/アキヤマタカシ	AREA:3	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
110:ジャミル・バルダー	/オガワ・ヨウヘイ	AREA:4	PNT:00024(0004)	大尉->大尉
110:デモニッシュ	/ウエダユウスケ	不参加	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
110:ザ・スッポン	/ヒイラギトシアキ	AREA:6	PNT:00024(0004)	大尉->大尉
110:ジークフリード	/ハイントキル	AREA:3	PNT:00024(0008)	中尉->大尉
110:シャー・アズナブル	/スガナミカツユキ	不参加	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
110:マッド・フォース	/サダイケヒロミ	AREA:3	PNT:00024(0008)	中尉->大尉
110:ビッテンフェルト	/パトリオット	AREA:5	PNT:00024(0024)	少尉->大尉
155:タイラー	/サトウフミアキ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
155:ユニコーン	/タキザワタクヤ	AREA:4	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
155:ロベルト・サトウ	/サトウヨシゾウ	AREA:2	PNT:00020(0004)	中尉->大尉
155:ロブ・ハルフォード	/イマズシゲキ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
155:タカチャン	/ハゲリーン	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
155:ワーレンハイム	/フジサキタカシ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
155:オサムネ・ビゼン	/ナガハシマコト	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
155:アディオス	/ハヤマカズヒコ	AREA:3	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
155:ザ・カルク	/マルツポップクン	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
155:JOE	/ウエムラタカフミ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
155:ミネルバ	/シンイチ	AREA:1	PNT:00020(0004)	中尉->大尉
155:レミア・バルテイツ	/イシカワヒロシ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
155:ボード・ヴュラード	/エザラフミヒコ	AREA:2	PNT:00020(0004)	中尉->大尉
155:シュウ・ナグモ	/エンドウクラヨシ	AREA:7	PNT:00020(0004)	中尉->大尉
155:ウォリアー	/ウナギ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
155:マックス・サイコ	/キトウタカオ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
155:ガンバリマスヨ	/マルカツヨムゾウ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
155:ラー・マイヤー	/タカサト・マキシ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
155:ジャッカル	/ヨウイチニシオ	AREA:4	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
155:ライデン	/イワモトカズキ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
155:ヘファイストス	/テラモトアキラ	AREA:1	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
155:アイアン・ミュラー	/マサオカサヒト	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
155:シュナイダー	/フジイヒロユキ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉

指揮官発表!!

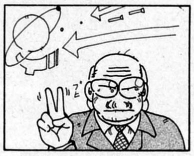
A.P.O.軍

報奨金システム表

両軍共に毎回大きな戦果をあげた者には報奨金が出るぞ!!

1位	6000円分のおもちゃ券	3位	2000円分のおもちゃ券
2位	4000円分のおもちゃ券	4～10位	1000円分のおもちゃ券

知能指数1300!! 戦略研究家フリッツ・F・マンテル博士の話



⬆宇宙一の戦略研究家。ユーノス軍伝説の大将と言われるルチ将軍の孫。

「まだ正式発表はされていませんが、今回A.P.O.が回収した連合の試作兵器とは、たぶん艦艇用の高出力ジェネレーター（艦を動かしたり、ビーム砲撃に使うエネルギーを作り出すエンジンみたいなもの）と、それに直結して使用する500メガワット級の艦載ビーム砲のことでしょう。タミラ宙域で、連合が実験的に使用したアレです。くわしくは4月号のコミックを参照」

A.P.O.軍トップスコアラー

順位	指揮官名	プレイヤー名	撃破数
1位	ケイ・トゥネット	コイケ・ヒデハル	22隻
2位	リフレイン	カズ	12隻
2位	ランディスペンサー	ヤマシタタダヨシ	12隻
2位	カズキ・ベリーニ	ロイド・ベリーニ	12隻
2位	アドル・クリスティン	エンドウマサミ	12隻
6位	スプレンダー	ドラゴンマスター	10隻
6位	ハマサカショウイチ	カザホミズチ	10隻
6位	アルフォンス	タカユキ	10隻
6位	ヤンマダヨウヘイ	ピンクパンサー	10隻
10位	エリロット	ハラダヤスヒロ	8隻
10位	ヴィーナス	ヴィーナハイム	8隻
10位	ミラクル・ラスタン	オキ・カズキ	8隻
10位	フィオリオ	マンセル	8隻
10位	ムソウ・ハヤオ	ナオユキ	8隻
10位	ベルゼブブ	ルシファー	8隻
10位	シバ・ハクロウ	オオバヒデユキ	8隻
10位	ミッターマイヤー	カンザキ・マヤ	8隻
10位	リュウガライ	アセス・フィード	8隻
10位	マイマイ・ド・ミー	カタヤマリュウジ	8隻
10位	オーリーン	ニシバタヤスヒロ	8隻
10位	ラインシールド	ヨシダタクト	8隻
10位	ガッツ・セルベリオ	ナカムラケンイチ	8隻
10位	アークデーモン	ニシノヒロフミ	8隻

A.P.O.軍

連合軍のデス・ミラージュにつづき、4階級特進士官が出現!!

1:ヴィーナス	/ヴィーナハイム	AREA:1	PNT:00056(0024)	小佐->中佐
2:スプレンダー	/ドラゴンマスター	AREA:2	PNT:00052(0028)	大尉->中佐
2:ランディスペンサー	/ヤマシタタダヨシ	AREA:3	PNT:00052(0032)	大尉->中佐
2:ケイ・トゥネット	/コイケヒデハル	AREA:2	PNT:00052(0052)	少尉->中佐
5:コルベット	/アルベルト	AREA:6	PNT:00048(0008)	小佐->小佐
5:ワンダーロム	/チチブハジメ	AREA:3	PNT:00048(0020)	大尉->小佐
7:カルディア・レイ	/ハニャハニャ	AREA:1	PNT:00040(0016)	大尉->小佐
7:カミーユ・ビダン	/ヤマシヒロノリ	AREA:1	PNT:00040(0012)	大尉->小佐
7:ケイ・モロボシ	/コマツ・タカシ	AREA:6	PNT:00040(0012)	大尉->小佐
7:スギヤマ・ヒロシ	/スギヤマ・ヒロシ	AREA:4	PNT:00040(0020)	大尉->小佐
11:アクトレス	/シミズタツロウ	AREA:6	PNT:00036(0008)	大尉->小佐
11:シオリ・ヒバリ	/ヒバリリュウイチ	AREA:3	PNT:00036(0020)	中尉->小佐
11:スターフィッシュ	/コウノテツヤ	AREA:3	PNT:00036(0012)	大尉->小佐
14:カーマイン	/ヒガシラマサト	AREA:5	PNT:00032(0012)	大尉->小佐
14:クラッシャー	/ザグレートムタ	AREA:1	PNT:00032(0012)	大尉->小佐
14:サムライナイト	/フジカワタツヤ	AREA:6	PNT:00032(0016)	中尉->小佐
14:サードニックス	/ニシモトミツヒデ	AREA:6	PNT:00032(0016)	中尉->小佐
14:レイモンドジュニア	/モトイチフミ	AREA:6	PNT:00032(0020)	中尉->小佐
14:キリマンマラサイ	/サイドカイザー	AREA:6	PNT:00032(0012)	大尉->小佐
14:リフレイン	/カズ	AREA:3	PNT:00032(0032)	少尉->小佐
14:ハンニバル	/カシワギ	AREA:7	PNT:00032(0008)	大尉->小佐
14:カズキ・ベリーニ	/ロイド・ベリーニ	AREA:3	PNT:00032(0032)	少尉->小佐
14:アドル・クリスティン	/エンドウマサミ	AREA:2	PNT:00032(0032)	少尉->小佐
24:バーズトリー	/トリバタカトシ	AREA:3	PNT:00028(0012)	中尉->大尉
24:マークル	/ササキユウイチ	AREA:4	PNT:00028(0012)	中尉->大尉
24:ワイザー	/サクマヨシオ	AREA:5	PNT:00028(0020)	少尉->大尉
24:ベン・リオス	/イリエシンイチ	AREA:4	PNT:00028(0012)	中尉->大尉
24:ジョーンズ	/カネムラタダシ	AREA:4	PNT:00028(0016)	中尉->大尉
24:ハーロック	/ヤマモトヒロアキ	AREA:6	PNT:00028(0020)	少尉->大尉
24:メルレイン	/サカイタカアキ	不参加	PNT:00028(0000)	大尉->大尉
24:サンタリオス	/イチカワアサキ	AREA:6	PNT:00028(0012)	中尉->大尉
24:ダグラス・レイ	/ハタケヤマヒロミチ	AREA:5	PNT:00028(0012)	中尉->大尉
24:ヤシャ	/ヒロアキ	AREA:3	PNT:00028(0020)	少尉->大尉
24:バルグロード	/マエダタケシ	AREA:3	PNT:00028(0012)	中尉->大尉
24:ギルガメス	/イイタカシ	AREA:5	PNT:00028(0016)	中尉->大尉
24:ボルナワリィ	/タナカヒロタカ	AREA:1	PNT:00028(0008)	大尉->大尉
24:コミファン	/ウヨリキササ	AREA:2	PNT:00028(0008)	大尉->大尉
24:ジーク・フリート	/イシオリュウイチ	AREA:3	PNT:00028(0020)	少尉->大尉
24:ゲンタースン	/アルマジロ	AREA:5	PNT:00028(0008)	大尉->大尉
24:タカサキケーン	/タカサキコウタロウ	AREA:6	PNT:00028(0020)	少尉->大尉
24:ハマサカショウイチ	/カザホミズチ	AREA:2	PNT:00028(0028)	少尉->大尉
24:アルフォンス	/タカユキ	AREA:3	PNT:00028(0028)	少尉->大尉
24:ヤンマダヨウヘイ	/ピンクパンサー	AREA:2	PNT:00028(0028)	少尉->大尉
44:グラヴァリオン	/サカイトモハル	AREA:7	PNT:00024(0008)	中尉->大尉
44:デスライン	/ヤマベクニオ	AREA:1	PNT:00024(0012)	中尉->大尉
44:カズマ・シマ	/アシュラ	AREA:3	PNT:00024(0008)	中尉->大尉
44:アドルフ	/ゴウモリタケシ	AREA:1	PNT:00024(0020)	少尉->大尉
44:アドルクリスティン	/サカモトノボル	不参加	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
44:エリロット	/ハラダヤスヒロ	AREA:2	PNT:00024(0024)	少尉->大尉
44:シャンプー	/サカグチアキラ	AREA:1	PNT:00024(0020)	少尉->大尉
44:マイケル・ラビット	/フライハート	AREA:1	PNT:00024(0012)	中尉->大尉
44:クライン	/ツカサキトモユキ	AREA:6	PNT:00024(0012)	中尉->大尉
44:ゴッドドラゴン	/ヤマダシンジ	AREA:5	PNT:00024(0012)	中尉->大尉
44:シーザー	/ユウジ・モリ	AREA:7	PNT:00024(0008)	中尉->大尉
44:シャルモン・グレイ	/ヤマモト・アキラ	AREA:4	PNT:00024(0012)	中尉->大尉
44:ハルカダイチ	/イワサキジュンイチ	AREA:3	PNT:00024(0016)	少尉->大尉
44:ハルラス=シーン	/ナカジマミノル	AREA:5	PNT:00024(0008)	中尉->大尉
44:ヤンウェンリー	/コジママサカズ	AREA:6	PNT:00024(0008)	中尉->大尉
44:ビバルディー	/タムラマサユキ	不参加	PNT:00024(0000)	大尉->大尉
79:リュナール・ミラ	/シャリオッツ	AREA:1	PNT:00020(0008)	中尉->大尉
79:チョボランボー2	/アハゲバッチ!!	AREA:2	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
79:バイブル	/オキタ・テツ	AREA:1	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
79:アシュラテンプル	/ハカイノニンギョウ	AREA:1	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
79:ヴァルグス	/イシハマヨシタカ	AREA:5	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
79:カガムライアード	/カザミライ	AREA:7	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
79:ヒルメス	/ギンカメン	AREA:1	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
79:ギュネイ・ガス	/ミヤシタヒロユキ	AREA:6	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
79:ワラワラ・ワラビー	/ウシミサマダー	AREA:3	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
79:ジョニーライデン	/クワトロバジーナ	AREA:5	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
79:ファルコン	/ヘノヘノモヘジ	AREA:6	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
79:アンザイ・ユウスケ	/カガ・シロウ	AREA:5	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
79:ガスク	/サファラ	AREA:3	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
79:ファラオ	/ルー・ルカ	AREA:5	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
79:パンパスリン	/ヒロシ	AREA:5	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
79:リバイアサン	/ルシファー	AREA:1	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
79:タケオカ	/タケオカユキオ	AREA:7	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
79:タケシ	/チヨノフジ	AREA:6	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
79:ラルフ・サイファー	/キル・ユア・セルフ	AREA:4	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
79:サダム・フセイン	/イルバーンズ	AREA:2	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
79:マルス	/エンゼル	AREA:1	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
79:ツガル・ノシシマル	/ヤミグモベルノ	AREA:5	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
79:メタル・ファイター	/ドラゴン・ヘッド	AREA:7	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
79:イシュタール	/イシダマナブ	AREA:2	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
79:アレクサンダー	/エンドウマコト	AREA:3	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
79:ウィザード	/ヤマダタクヤ	AREA:7	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
79:シニガミ	/デスゴット	AREA:2	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
79:バリスティックス	/ハヤシ・ユウイチ	AREA:3	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
79:サッカーボーイ	/ヤエノムテキ	AREA:3	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
79:フレーゲル	/レッド・マシュマロ	AREA:3	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
79:タイガーマスク	/イヨダ	AREA:5	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
79:マーベリック	/ナカシマジロカズ	AREA:3	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
79:シグマ	/サトウタカヒロ	AREA:1	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
79:ウァース	/オージェ	AREA:7	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
79:ブレイド	/アアアアアアアアア	AREA:7	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
79:ソープ	/タカヤシキヒロシ	AREA:5	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
79:シマダ	/シマクラ	AREA:1	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
79:ドラゴンライダー	/ドラゴンニュート	AREA:3	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
79:ルーイン・クルェル	/デビキアダサオ	AREA:6	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
158:イエーガ	/アンドウナオキ	AREA:5	PNT:00016(0008)	少尉->中尉
158:アドル・クリスティン	/シモヤマシンゴ	AREA:1	PNT:00016(0008)	少尉->中尉
158:ルブネク	/ヤスカタミツル	AREA:5	PNT:00016(0012)	少尉->中尉
158:リョウマ	/タカハシケンタロウ	AREA:1	PNT:00016(0008)	少尉->中尉
158:カカロット	/ベジータ	AREA:6	PNT:00016(0012)	少尉->中尉
158:ルーシア・ミール	/マツオカヨウスケ	AREA:3	PNT:00016(0012)	少尉->中尉
158:ヤマシタ	/ヤマシタケイスケ	AREA:5	PNT:00016(0012)	少尉->中尉
158:ノータム・ルノウ	/イノウエカズヒロ	不参加	PNT:00016(0000)	中尉->中尉
158:ウェイル・ニース	/サトウヒロキ	AREA:5	PNT:00016(0012)	少尉->中尉
158:アルベルトゥス	/タナカヒロナガ	不参加	PNT:00016(0000)	中尉->中尉
158:アーガマ	/ゴトウタケシ	AREA:4	PNT:00016(0008)	少尉->中尉
158:ベギルド・マーサ	/マッキョ	AREA:5	PNT:00016(0012)	少尉->中尉
158:アレス・マーリス	/ナゴシマサアキ	AREA:1	PNT:00016(0008)	少尉->中尉
158:マイケルジャンク	/ガイナーズ	AREA:2	PNT:00016(0012)	少尉->中尉
158:シュレイサー	/コバヤシ	AREA:4	PNT:00016(0008)	少尉->中尉
158:シルフ・フィード	/フルヤユウスケ	不参加	PNT:00016(0000)	中尉->中尉
158:ジム・ヒジカタ	/タカノ・コウジ	AREA:4	PNT:00016(0008)	少尉->中尉
158:タカイカシンイチ	/タカイマサミ	不参加	PNT:00016(0000)	中尉->中尉
158:キャロル	/カマタトモユキ	AREA:1	PNT:00016(0012)	少尉->中尉
158:リッズ	/ノリコ	AREA:3	PNT:00016(0012)	少尉->中尉
44:リョウ・ヒビキ	/カゲオウ	AREA:1	PNT:00024(0012)	中尉->大尉
44:ヒムロック	/シライマコト	AREA:1	PNT:00024(0016)	少尉->大尉
44:ヘル・ドッグ	/ウッド・チャック	AREA:5	PNT:00024(0016)	少尉->大尉
44:バドワイザー	/ヤマウチケン	AREA:3	PNT:00024(0012)	中尉->大尉
44:エイドリック	/タカナトモ	AREA:3	PNT:00024(0020)	少尉->大尉
44:ダイニチコアラ	/ロクペイタ	AREA:5	PNT:00024(0012)	中尉->大尉
44:シルフィー	/マコト=マスダ	AREA:6	PNT:00024(0012)	中尉->大尉
44:ミラクル・ラスタン	/オキ・カズキ	AREA:3	PNT:00024(0024)	少尉->大尉
44:フィオリオ	/マンセル	AREA:7	PNT:00024(0024)	少尉->大尉
44:ムソウ・ハヤオ	/ナオユキ	AREA:1	PNT:00024(0024)	少尉->大尉
44:ベルゼブブ	/ルシファー	AREA:6	PNT:00024(0024)	少尉->大尉
44:シバ・ハクロウ	/オオバヒデユキ	AREA:6	PNT:00024(0024)	少尉->大尉
44:ミッターマイヤー	/カンザキ・マヤ	AREA:6	PNT:00024(0024)	少尉->大尉
44:リュウガライ	/アセス・フィード	AREA:2	PNT:00024(0024)	少尉->大尉
44:マイマイ・ド・ミー	/カタヤマリュウジ	AREA:1	PNT:00024(0024)	少尉->大尉
44:オーリーン	/ニシバタヤスヒロ	AREA:2	PNT:00024(0024)	少尉->大尉
44:ラインシードル	/ヨシダタクト	AREA:1	PNT:00024(0024)	少尉->大尉
44:ガッツ・セルベリオ	/ナカムラケンイチ	AREA:7	PNT:00024(0024)	少尉->大尉
44:アークデーモン	/ニシノヒロフミ	AREA:5	PNT:00024(0024)	少尉->大尉
79:リュウ・アレックス	/マタキヤスハル	AREA:1	PNT:00020(0008)	中尉->大尉
79:ゲーリー・ヒューズ	/オオムラヒロシ	AREA:4	PNT:00020(0016)	少尉->大尉
79:テリュース	/ヨシナリマサコ	AREA:1	PNT:00020(0008)	中尉->大尉
79:アン・J・ドノバン	/キムラカズキ	AREA:5	PNT:00020(0012)	少尉->大尉
79:ソリッティル・ディ	/マユミーン	AREA:7	PNT:00020(0016)	少尉->大尉
79:レイストリン	/モリカザノリ	AREA:3	PNT:00020(0008)	中尉->大尉
79:ラヴィナ・アース	/オカダサチコ	AREA:2	PNT:00020(0008)	中尉->大尉
79:ペドロ	/ウィリー=クワトロ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
79:ブレイド	/ジュリア	AREA:1	PNT:00020(0008)	中尉->大尉
79:レイラム	/サダマサカズヤ	AREA:5	PNT:00020(0008)	中尉->大尉
79:チャザ・ルーノ	/トーフゥー	AREA:1	PNT:00020(0016)	少尉->大尉
79:ルーニ・シューイ	/イハラアキラ	AREA:1	PNT:00020(0016)	少尉->大尉
79:ジャック	/ヨコガワサトシ	AREA:4	PNT:00020(0008)	中尉->大尉
79:カーグレイ	/フライヤー	AREA:5	PNT:00020(0012)	少尉->大尉
79:ヤン・ウェンリー	/モリモトタカシ	AREA:7	PNT:00020(0008)	中尉->大尉
79:キョウイ	/オサナイヒロヒデ	AREA:7	PNT:00020(0008)	中尉->大尉
79:クリメス	/ヨシダヨシノリ	AREA:1	PNT:00020(0008)	中尉->大尉
79:ミヤモトレイジ	/ミヤモトレイジ	AREA:1	PNT:00020(0012)	少尉->大尉
79:インファニット	/サカタミチヒロ	AREA:4	PNT:00020(0008)	中尉->大尉
79:コバルト・ブルー	/ハセガワトモヒロ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
79:ハーロック	/ササキマモル	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
79:アドルフ・カイト	/タケシヒラザワ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
79:ラミリス・カイン	/ハヌマーン	AREA:7	PNT:00020(0008)	中尉->大尉
79:マリオ・キング	/サトウユウイチ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
79:ヤン・ウェンリー	/ヤマネトモキ	AREA:5	PNT:00020(0016)	少尉->大尉
79:スターフィールド	/スズキヒロユキ	AREA:4	PNT:00020(0012)	少尉->大尉
79:ショウ=ムラサメ	/タケヒト・ワシザワ	AREA:6	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
79:レッドツェッペリン	/イングヴェイ	AREA:5	PNT:00020(0020)	少尉->大尉
79:ハマーン・ネイ	/ナカムラシゲト	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
79:クワックサルヴァー	/サトウヨシヒロ	AREA:4	PNT:00020(0008)	中尉->大尉
79:マッコウ	/マッコウクジラ	AREA:6	PNT:00020(0012)	少尉->大尉
79:イワン・ゼウス	/カミタニマサル	AREA:6	PNT:00020(0012)	少尉->大尉
79:テレホン・サービス	/ペーター	AREA:2	PNT:00020(0008)	中尉->大尉
79:カーク=リキュール	/ナディアン=ブルー	AREA:1	PNT:00020(0008)	中尉->大尉
79:ガイア	/イシダマコト	AREA:3	PNT:00020(0012)	少尉->大尉
79:サンダーウェーブ	/ラストエンペラー	AREA:6	PNT:00020(0016)	少尉->大尉
79:ハーディン	/アベマサミチ	不参加	PNT:00020(0000)	大尉->大尉
79:シュラ=バルナーヴ	/タナカタケシ	AREA:5	PNT:00020(0012)	少尉->大尉
79:イガラシ	/シンイチムライ	AREA:2	PNT:00020(0012)	少尉->大尉
79:ウォルフ・グラウト	/シュトウ・カツヤ	AREA:1	PNT:00020(0008)	中尉->大尉

大型作戦発動か!?補給艦隊をめぐる戦い［宇宙標準暦 0049.05.07］

宇宙暦0049年5月。小惑星ジュノー付近の宙域に、A.P.O.の一大補給艦隊が展開しているのを、たまたま通りかかった1隻の民間船が発見、これを連合軍部に通報した。

この情報で驚いたのは連合軍である。

ジュノー宙域にA.P.O.がこれだけの艦船を集めているということは、その目的はただひとつ“ファストゥール攻略”にあると考えてまちがいはなかった。

情報によればその補給艦隊は、艦艇5000隻以上に対する補給、修理を可能にするだけの規模であったという。するとその付近に強力な戦闘艦隊が存在するのはほぼ確実だ。

万全な状態の“ファストゥール”ならばともかく、このいくたびもの戦闘によって物資も底を尽きかけ、補給もままならない状態の時に、この補給艦隊によって完全な整備を受けた強力な戦闘艦隊に攻められたならば、この無敵の要塞もただではすまないだろう。いや、それどころか陥落するおそれさえある。連合軍にとってこの宙域で唯一の艦隊拠点（大規模な艦隊に対する補給、修理が可能な基地）であるこの要塞を失うわけにはいかないのだ。

そして情報入手より9時間後、連合はこの大輸送艦隊を撃滅すべく、要塞内に残るすべての艦艇を出撃させたのだった。

一方、A.P.O.軍は利用価値がないと思われていたこの惑星を隠れ蓑に使うことで、一大補給艦隊を密かにジュノーのまわりにちらばる隕石群やレーダー索敵のきかない磁気嵐の中に配備し、当然来るであろう連合軍艦隊を万全の態勢で待ち構えていた。

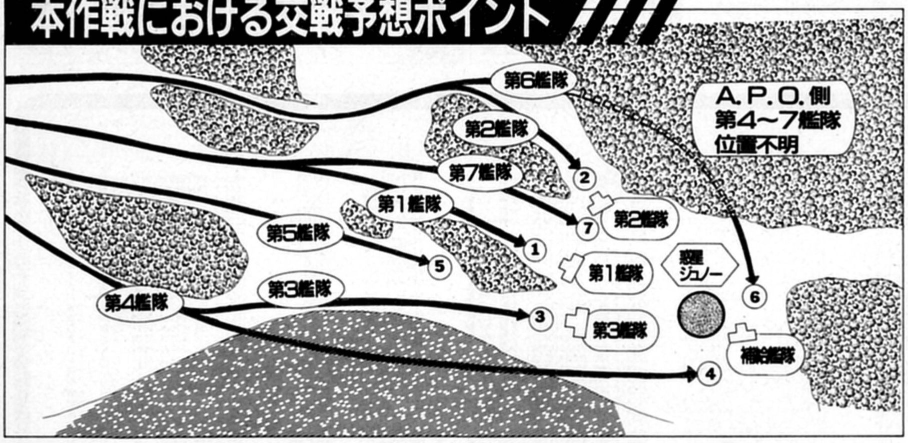


A.P.O.軍も絶対にこの補給艦隊を死守せねばならないのだ。

なぜならこの大補給艦隊を構成する船は、A.P.O.軍にあるほとんどすべての補給艦、工作艦であるといっても過言ではなく、万が一これらが殲滅されるようなことになれば、艦隊拠点を持たない彼らは連合領に大規模進攻するだけの艦隊行動能力を永遠に失うこととなるからである。

戦いの命運を大きく分ける戦いが、刻一刻と迫っていた……。

本作戦における交戦予想ポイント



記号	意味
← (黒矢印)	連合軍艦隊進攻ルート
⇐ (白矢印)	A.P.O.軍艦隊進攻ルート
▬ (黒)	連合軍艦隊
▭ (白)	A.P.O.軍艦隊
①～⑦	交戦予想ポイント

連合軍艦隊作戦概要

要塞“ファストゥール”内に残るすべての艦艇をもって敵艦隊を突破し、小惑星の陰に隠れている輸送艦隊を撃滅すること。

第1、2、3、5、7艦隊（それぞれディリアム中将、シュテイン中将、リューン少将、オルリック大佐、ベルグ大佐）：惑星ジュノーの正面に展開しているであろう、A.P.O.艦隊を撃滅したのち、敵補給艦隊を撃滅。

第6艦隊（ラッツ少将）：敵戦闘艦隊との交戦をひかえ、J-O大隕石群を突破、奇襲により、敵輸送艦隊撃滅に専念すること。

第4艦隊（メック中佐）：磁気嵐を抜け、補給艦に奇襲せよ。

A.P.O.軍艦隊作戦概要

惑星ジュノー付近の宙域に展開し、味方の補給艦隊を守ること。最低、全補給艦のうちの最低70%は守らなければならない。

第1～第3艦隊（それぞれフェリア少将、アルミラル少将、ジュネ大佐）：この3艦隊は惑星ジュノー正面の宙域に展開し、正面から突入してくる、敵艦隊を迎撃すること。また、作戦終了までその宙域に艦隊を固定、最後まで監視をおこたらないこと。

第4～第7艦隊（それぞれドリア少将、ロー大佐、ランドバーグ大佐、ジュット大佐）：惑星ジュノーの付近に存在する隕石群や磁気嵐の中に隠れ、敵艦隊に奇襲をかけること。

ユーノス連合軍



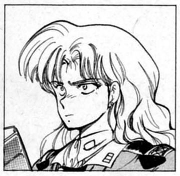
ディリアム中将

ユーノス連合将官の中で、もっともキレ者と言われる男。ユーノス宇宙海軍の実質的な支配権をにぎっている。

「ロードゥン少将のカタキはとらせてもらう。司令官が女だからといって容赦せん……貴様らA.P.O.の輸送艦は1隻たりとも逃がさんぞ！　……それにここで大手柄をたてておかんと私の首もあぶない。さあ！　勇猛なる連合軍士官よ！　我とともにいかん！」

○両軍作戦本部より○

A.P.O.軍



フェリア少将

前会戦において、彼女はただ美しいだけでなく、知的かつ優秀な司令官であることが証明されたようだ。

「A.P.O.の全士官のみなさん、前会戦ではほんとにありがとう！　そして今回もまた、おじさ……いえ、リットリオ大将閣下のため、A.P.O.のために、ひいては全宇宙の自由を望む人々のために！　この私に再び力を貸してください！」

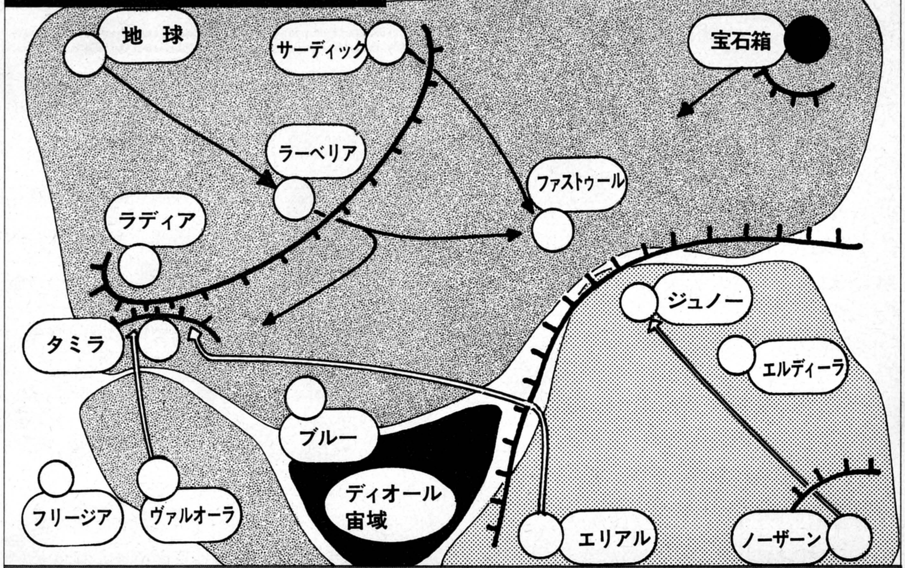
戦果をあげて昇進せよ！

どちらの軍でも、戦いに参加して戦果をあげると昇進していろんな特典がもらえる。

右の表を見てほしい。たとえば、少尉の時にはユーノス連合軍なら駆逐艦しか使えないんだけど、中佐になると重巡洋艦なんてのが与えられるなど、階級が上がれば上がるほど、軍が高性能の艦艇を配備してくれるんだ。

装備以外でも、准将以上になると各陣営のマークをかたどったエンブレムが贈られ、艦隊総司令官として、今回のシナリオに出てきたフェリア少将やディリアム中将のように艦隊を率いて活躍する……なんてことになるかもしれないぞ。ふっふっふ……そう！　明日のA.P.O.やユーノス連合を背負って立つのはキミたちかもしれないんだ！

両陣営勢力図（0049.4現在）



0048年12月に起こったジュノー攻防戦ののち、主戦場となっていた惑星ジュノーは中立宙域になっていたと思われていた。しかし大補給艦隊を配置することで、この宙域の制宙権はA.P.O.が握ったようだ。

またタミラ星域の戦いも、惑星エリアルからの増援艦隊が到着したことで、A.P.O.有利の展開になりつつある。

両軍階級表

階級	ユーノス連合	階級	A.P.O.
総帥	ファストゥール級惑星規模要塞、他？隻。現A.P.O.にはこれに対抗しうる兵器はない。	軍総司令	？？？　A.P.O.の軍事力を掌握できる立場だが、どのような兵器を保持するかは謎。
代表元帥	エル・ラ・ドーラ級要塞艦、他？隻。全長数kmにもおよぶというこの艦の真の能力は謎。	総司令	？？？　A.P.O.側で唯一の純戦闘艦を保持するというが、くわしい内容は不明である。
元帥	バルローグ級巨大レーザー砲艦、他？隻。直径1kmの試験コロニーをレーザー砲化した艦。	元帥	7000m級物資運搬船改装艦（装備不明）、他。艦体が大きいだけに、多少の攻撃じゃ破壊不能。
大将	ラグナローン級超弩級戦艦、他20隻。ラーディエル級戦艦をスケールアップした戦闘艦。	大将	3200m級ヘリウム輸送船改装艦（18インチビーム砲、特殊装甲板装備）、他18隻。
中将	ラ＝バーリィ級戦闘空母、他15隻。リーガンス級高速戦艦と同程度の火力を持つ装甲空母。	中将	2700m級惑星探査母艦、他16隻。索敵、分析能力に優れる。武装もかなり本格的。
少将	ラーディエル級戦艦、他12隻。最近配備の始まった連合軍の最新鋭戦闘艦。装甲兵も搭載。	少将	1000m級燃料補給船改装装甲兵母艦、他16隻。数は積めるが連合にくらべ整備力は低い。
准将	リグ・ロー級装甲兵母艦、他12隻。R-77型装甲兵を100以上搭載。☆エンブレム授与。	准将	大型武装工作艦、他15隻。従来にあった工作艦に武装を施したもの。　☆エンブレム授与。
大佐	リーガンス級高速戦艦、他7隻。M&R社の開発した高い機動力と巡航性能を誇る戦闘艦。	大佐	巡航惑星探査艦改装艦、他12隻。2700級の縮小型。その艦内空間を生かし、多少の装甲兵を搭載。
中佐	ハーピュレイ級重巡洋艦2隻、他8隻。スミビシが試験開発したHS-II合金装甲を装備。	中佐	鉱物運搬船改装ミサイル艦、他8隻。その搭載能力は連合巡洋艦以上だが、速力や防御力で劣る。
少佐	ロードヴェリィ級重巡洋艦、他8隻。連合の主力ともいうべき重巡。ミサイルを多数搭載。	少佐	仮装巡洋艦（15インチビーム砲他）、他8隻。一見すると貨物船だが、武器を偽装し搭載する。
大尉	パースティン級軽巡洋艦、他8隻。水雷戦隊を指揮するために開発された軽巡。	大尉	中型高速輸送艦改装艦（14インチ級ビーム砲、光子魚雷装備）他6隻。
中尉	ファニール級大型駆逐艦2隻、他駆逐艦4隻。パースティン級軽巡を建造するための試験艦。	中尉	高速輸送艦改装艦（12インチ級ビーム砲、光子魚雷装備）2隻、他4隻。
少尉	オーラント級駆逐艦4隻。連合の代表的な艦隊型駆逐艦。汎用性能に優れる。	少尉	小型輸送船改装水雷艦（10インチ級ビーム砲、光子魚雷装備）4隻。

LISTEN ルール PLEASE

ルールはよく読んでまちがいをなくそう

さあ、いよいよルールの解説だ！ このページに載ってる応募ハガキの記入例の欄を見ながら解説を進めていくから見てちょーだい。ちなみにこの本に付属している応募ハガキに書いて送らないと失格になるぞ！ 注意するようにしてね。

【a】プレイヤー氏名　これはキミの名前だ。ペンネームを使ってもいいけど、必ずカタカナ9文字以内におさめてね。

【b】プレイヤー登録No.　この3ケタの数字とプレイヤー氏名を軍に申請すると、キミは正式な指揮官として軍に登録されるんだ。

この数字は絶対忘れちゃだめだよ。もし次回以降、今回と同じキャラクターを使って参加したかったら、同じ登録No.を書かないと、同一人物と認められなくなっちゃうからね。

【c】キャラクター名　自分の艦隊の指揮官となるキャラの名前だ。どんな名前でもいい。これもカタカナ9文字以内だよ。

【d】どちらの軍に参加するか　どちらに参加してもかまわないけど、1回選んだら、もう変更はきかないから注意！

【e】進攻する戦域　そしていよいよ戦闘だ！

軍に登録されたキミのキャラクターは、少尉の階級と駆逐艦（A.P.O.なら改造武装輸送船）4隻を与えられる。そして62ページのマップを見て、自分の艦隊を7つの戦闘予想ポイントのどこに向かわせるか決めるんだ。戦域の選び方が勝負の分かれ目。

【f】艦隊戦術　自分の艦隊が敵と出合ったとき、どんな行動をとるかを決めるのがこの艦隊戦術だ。戦闘中、艦隊の陣形は5回まで変えることができる。このページの右上の表から5つ選んで（重複可）記入してくれ。

艦隊戦術

❶全艦突撃	敵艦隊の中央に斬り込み、攻撃。大きな攻撃力をほこる反面、防御は手薄に。
❷一斉射撃	砲撃力の高い面を敵艦隊に向けて全力射撃。極端な機動をする敵に有効。
❸散開攻撃	艦隊を散開、多方向からの攻撃により敵の砲火を分散させる。
❹迂回攻撃	一定の距離を保ちつつ攻撃。突撃をかけてくる敵にかなり有効。
❺回避攻撃	回避運動を行いつつ攻撃。命中率は落ちるが、敵の攻撃をかわしやすい。
❻後退防御	防御砲撃をしつつ後退。敵に背面を向けるため、突撃されるともろい。

応募ハガキ記入例

a	プレイヤー氏名	マルカツサブロウ				
b	プレイヤー登録No.	0	1	2		
c	キャラクター名	サライ・K				
d	どちらの軍に参加するか	ユーノス連合				
e	進攻する戦域	4				
f	艦隊戦術	(1)	(2)	(3)	(4)	(5)
		1	2	2	5	6

指揮官たちの休息室

ガイナウォーズ読者コーナー

☆フェリア少将のおかげでA.P.O.軍に寝返るヤツが出てきそうだ……。連合軍にもアイドルを！　〈福岡県／シーマ〉

——うーん、今回A.P.O.への参加者が増えたのはやはりフェリア少将のせい（おかげ）なのだろうか……。

☆リットリオ大将閣下！　安心してご休養なさってください！　小官が……このユーシス・ネイが必ずや閣下のご期待に報いてみせましょう!!　……え？　私なんか知らない？　しくしく……。　〈北海道／いっと〉

——ししし知ってるとも！　……ほれなんだ、惑星エリアル首都エステイル南第5ブロック824-807にあるタバコ屋さんの角を右に曲がって3軒目のユーシスさんだろ？（テキトーなことを言ってごまかすリットリオ大将談）

☆フェリア少将っていくつ？〈秋田県／のあ〉

——え？　今だれかなんか言った？（年を聞かれると突如耳が遠くなるフェリア少将談）

☆みなさん、コンプティークの“ロボクラッシュ”“トップをねらえ！”もよろしく。　〈広島県／孫部〉

——あ？　こーゆーハガキはログ○ンかポプ○ムにでも出しなさい。

☆フェリア少将を生け捕りしたい。やっぱりダメでしょうか……？　〈大阪府／V4〉

——生け捕ったあとはどうしたいのだ？

➡東京都／山下滋宏　あんた、一生昇進できないと思いなさい。（年は聞かれたくないフェリア少将談）





⬅千葉県／御影日明　…じゃ、その悪魔のしっぽはなんなんだ!?

⬇岡山県／麻柴ひと　このエンブレム、かっこいいじゃないか！



➡神奈川県／狂戦士　左遷……この2文字がにじみでている。

⬇東京都／ぽぴば　ほほほ、それなら大佐くらいになることね





最後の最後に

大攻勢に転じたA.P.O.！　今回手にいれた試作兵器もいずれ実用化され、どんどんパワーアップされることだろう。しかし連合だって負けちゃいない。彼らも次々と新兵器を送りこんでくるはずだ！　これ以後の戦い、いったいどーなるの!?

★今回のしめきりは5月15日（消印有効）だ!!

コミック版「ロードス島戦記」ここに開幕す！



Record of Lodoss War

汝は知るや？
ロードス島戦史に刻まれし
武勲詩のくさぐさを




汝は知るや？
後の世に「英雄戦争」と謳われし
二傑士の壮烈を



ロードス島戦記
ファリスの聖女
第1章
すべては「30年前の出会い」に始まった……。
待望の"魔神戦争史"ついにコミック化!!
山田章博
原作/水野 良


RAIDEN
FLAIM
ALANIA
VALIS
KANON
MOSS
MARMO
ロードス島南西部　モス


そしてまた汝は知るや？
語られざる六英雄と魔神王
その戦いの物語を
魔神…


魔神よ
どうしたのだ なぜ現れん？
お前の為に宴を用意したぞ
…早く現れて この血の聖餐を 受けてくれ
……
おのれ…
おのれ　あの 魔術師めが!!
わしを だましおったな!?


何だ…？
何が封印されし魔神だ！
何が「最も深き迷宮」だ！
魔神などおらぬわ!!


そうか…お前か
うれしいのだな？
暗黒神ファラリスと破壊の女神カーディスの祝福を受けた者よ
わしの望みを叶えてくれるな？
うれしいか？


わしはこの
ロードスが欲しい
いや…
世界をだ!
わしはな
終わらんぞ
ク…
ドクン
こんな片田舎の
王などで
終わりはせん!


お…

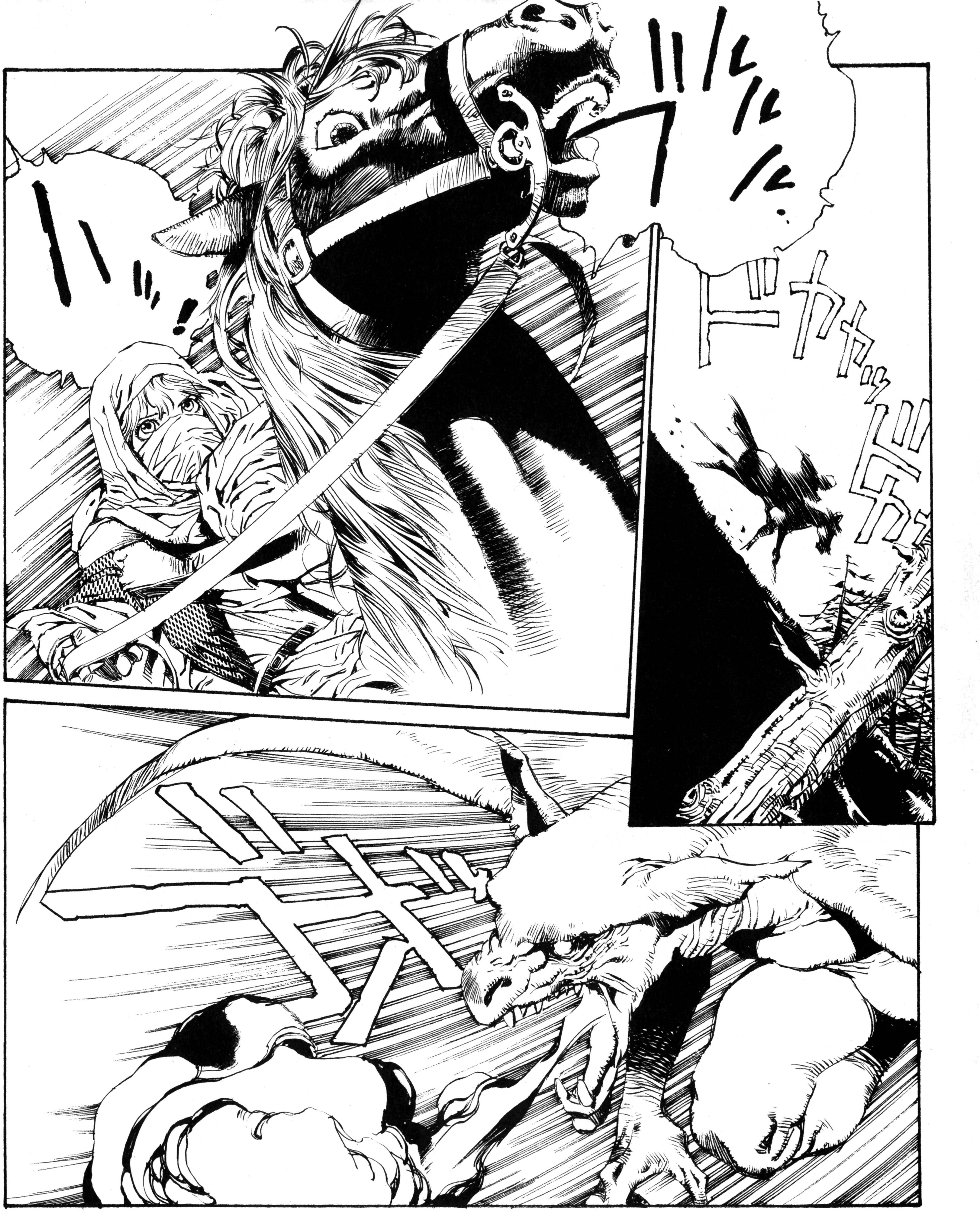


ギ
ギイ
ゴポ!




?
!
グ…
化け物がァ!!
……ぐッ!


バキャ…!


ハッ!!
ドカカッ




ガルル…






ギャアアア
!
ゾッ…
ドキ…


お逃げなさい
…早く！


タタ
タタ

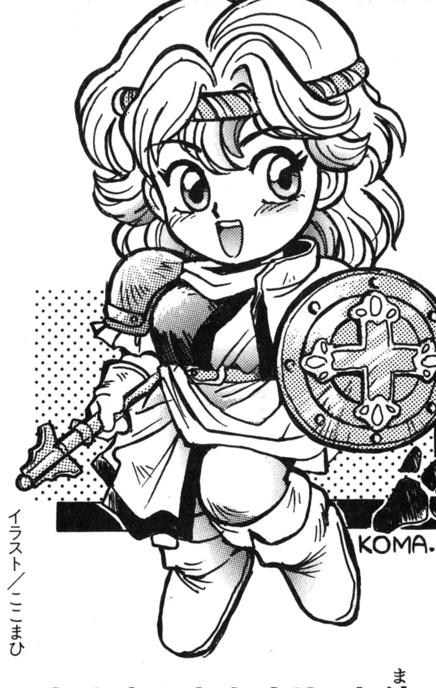


■次回、運命の出会いがフラウスを待つ!!

次号に続く

祝開店

ロードス島戦記 商店MPC店



イラスト／ここまひ

開店の御挨拶 みなさまはじめまして！　コンプティーク誌で好評をいただいておりますロードス島戦記商店でございます。このたび本誌にも出店させていただくこととなりました。なにとぞ、お引き立てのほどを！　さて、当店では小説やOVAに関する情報をお知らせするのはもちろんのこと、読者のみなさま方からいただいたおたよりやイラストをも掲載させていただこうと思っております。投稿、よろしくお願いいたします！

コミック版 キャラクター設定 その1
ベルド





モンスターの首にかけられている賞金を目当てに戦っている、流れ者の傭兵。魔術師のウォートとチームを組んで、ロードス島を旅している。傭兵という危険な稼業をしているだけあって、剣の腕はかなりのものをもっている。

彼には「支配者になりたい」という野望もあるらしいのだが、同時に今の状態にも満足しているため、まだ直接的な行動には出ていない。

のちに「暗黒の島」と呼ばれるマーモに渡り、30年後には武力によるロードス島の征服を試みることになるのだが……。

みなさまのおたより、お待ちしておりますぞ!

MPC店の目玉商品といたしまして、今月から数か月にわたって、コミック版のキャラクター設定を紹介してまいります（今月はベルドです)。以後、ファーン、フラウス……と順次紹介していきますので、楽しみにしていてください！

また、今後はみなさんのイラストやコミックの感想、また水野、山田両先生へのはげましのおたよりなども、コーナーを設けて掲載させていただこうと思っております。下記のあて先まで、どしどしお寄せくださいね！　なお、まことに勝手ながら、投稿の内容を（基本的に）コミック版ロードス島戦記に関することと限定させていただきます。ご了承くださいませ。

山田章博先生の新刊です『おぼろ探偵帖』

内容は純日本風の探偵モノで、東京三世社から発売されています（1,200円)。サイズがビッグなA4判（本誌よりも少し大きい）なので、山田先生の緻密な絵がバッチリと再現されているのがうれしいところです。『ロードス島戦記』とはまた違った山田ワールドを、ぜひとも味わってみてくださいね！

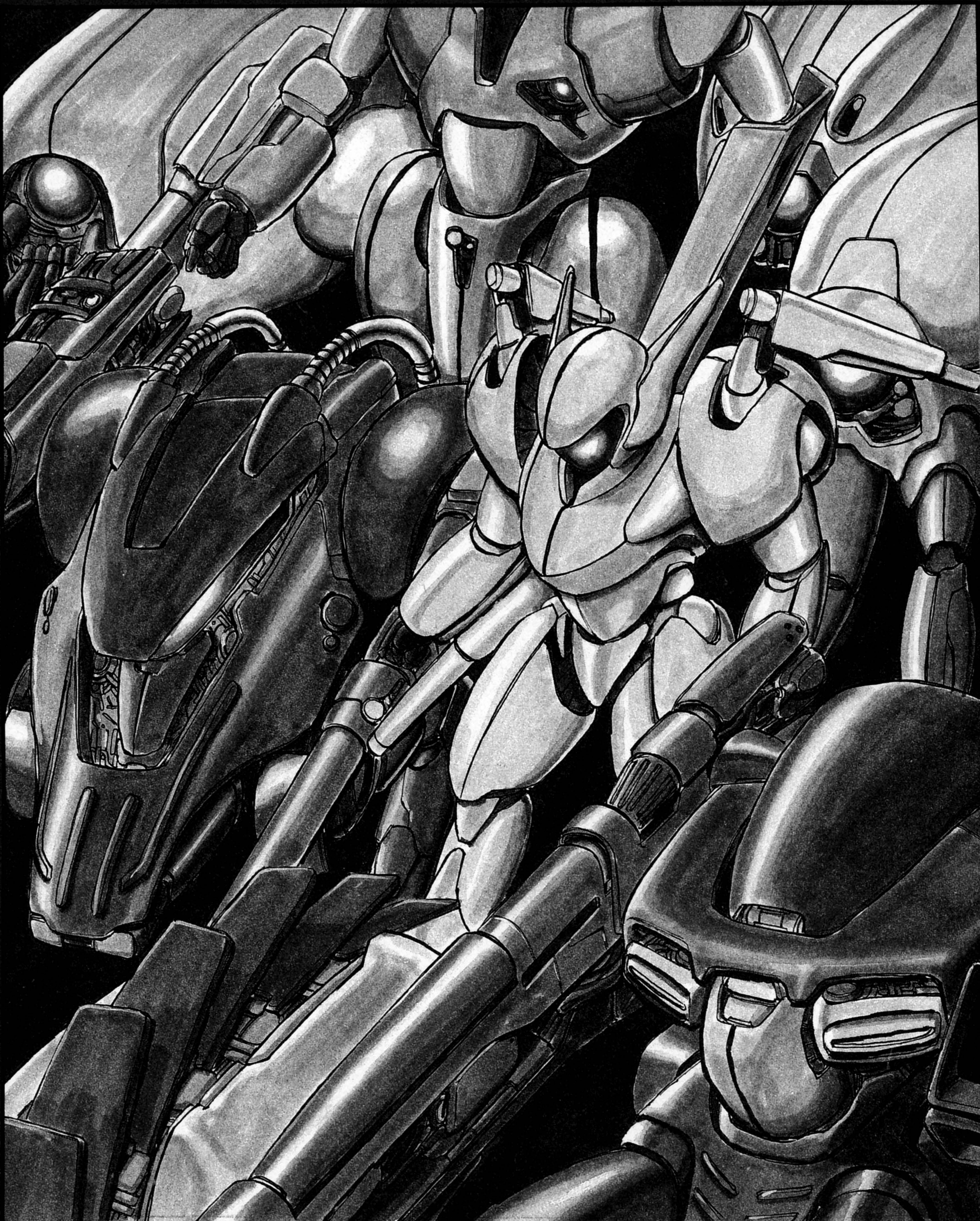


おたよりのあて先は　〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル ㈱PCエンジン編集部「ロードス島商店」係

GROUP SNE PRESENT

CYBER KNIGHT

[サイバーナイト]

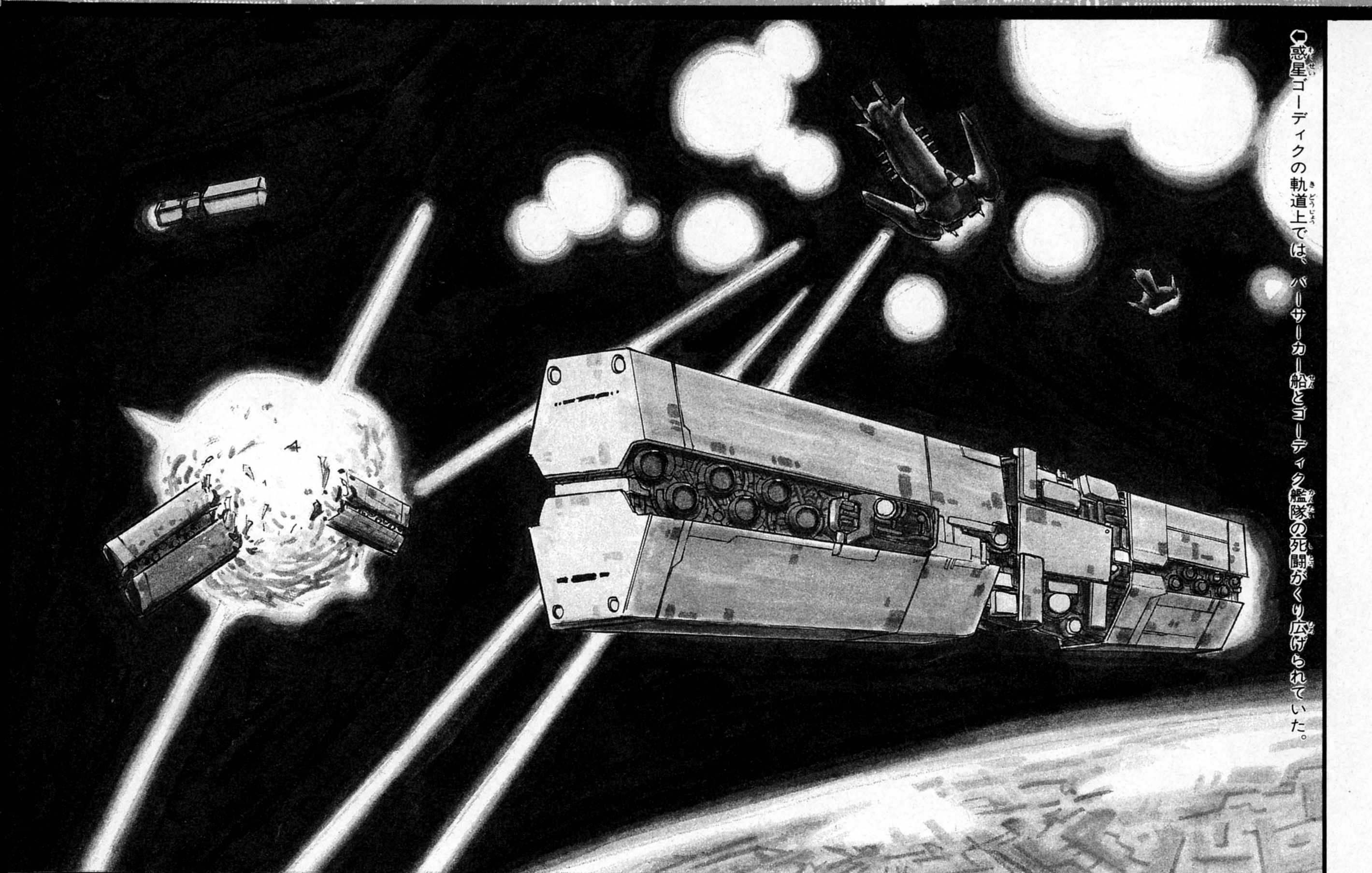


第2部
第11回
連載第22回

バーサーカー軍団来襲！

古代種族の末えいの住む惑星ゴーディクへ向かった〈ソードフィッシュ〉。しかしこの惑星に近づいてみると、すでにバーサーカーの侵略におかされつつある。再び助太刀をするはめになった傭兵たちは……。

作者／山本弘とグループSNE　ストーリー／山本弘　メカニック解説／水野良　監修／安田均　イラスト／佐藤典司（コンパイル）



◯惑星ゴーディクの軌道上では、バーサーカー船とゴーディク艦隊の死闘がくり広げられていた。

戦乱の惑星

試験的に何度かジャンプを行い、新しく装備したジェネレーターが正しく作動するのを確認した私たちは、再びFH154星系に向かった。ここからいよいよ20光年の距離を飛び越える長距離ジャンプに挑むのだ。目標は古代種族の末えいが住むと言われる惑星ゴーディクである。

ジャンプの直前まで、ブリッジには張り詰めた空気が漂っていた。にもかかわらず、ジャンプそのものはあっけなく完了した。いつものジャンプと同じ、軽い衝撃とめまいがあった程度で、異常なショックもダメージもまったくなかった。

窓の外に見える明るい恒星のスペクトルが照合され、それがF型恒星セルイドであることが確認された。ゴーディクはその第４惑星である。

アンテナを第４惑星に向けたとたん、様々な波長の電波が飛びこんできた。スピーカーからは、ガアガアとアヒルの鳴くような声が流れ出た。かなり切迫した様子だ。

ただちにMICAがその言葉を翻訳機にかけた。トレーダー族は以前にゴーディク人と接触しており、翻訳機には彼らの言葉もインプットされていたのだ。

ディスプレイに表示された文章は、断片的だが、きわめて不穏なものだった。

〈戦闘は……状況……都市北部に散開……黒い機械……金属……〉

〈ビーム使用……半数を破壊……なお続行中……絶対に下がることはない……〉

〈敵は……に接近……安定させよ……死……偉大なる重力……光の祝福を〉

「……まるで戦争みたいだな」

「みたいじゃなくて、これは戦争ですよ」

センサーからのデータを読み取っていたオペレーターが言った。

「強いパルス状の電波雑音が大気中で発生しています。大出力のビーム砲を撃ちまくってるようですね。あっ、今、核爆発がありました。電磁衝撃波を確認」

「内戦か？　それともバーサーカーか？」

「さあ、この距離ではそこまでは……もっと近づいてみないとわかりませんね」

ブレイドは少し考えてから、第４惑星ゴーディクへの接近を命じた。何もせずに遠くから眺めているだけでは、判断の下しようがない。それに、メンターナのことを知るためにも、何としてでもゴーディク人と接触しなくてはならなかった。

〈ソードフィッシュ〉は短距離ジャンプを行い、惑星ゴーディクから30万キロの地点に実体化した。

近距離からの観察で、戦いの詳細が判明した。やはりゴーディク人の戦っている相手はバーサーカーだった。イブラッドで出会ったのと似たタイプのバーサーカー宇宙船十数隻と、ゴーディクのものと思われる艦隊が、軌道上でミサイルやビームを撃ち合っていた。地上でも数か所で戦火が確認された。特に首都らしい大都市の周辺では、激しい攻防戦がくり広げられているらしい。

「あれに巻きこまれると厄介だな」

ブレイドは他人事のように言った。

「すぐにゴーディク人と接触しよう。われわれが味方であることを伝えるんだ。敵と間違えられて攻撃されてはかなわんからな」



●バーサーカーの大軍団の攻撃を受け、ゴーディクの首都は陥落寸前だった。激しい攻防が続く……。

ゴーディク人との接触

私たちは地上に向かって電波でしばらく呼びかけを続けた。しばらく待っていると、やがて返答があった。

〈お前たちの体に血は流れているか?〉

そのメッセージの意味はすぐにわかった。私たちがバーサーカー（つまり機械）ではないことを確認しているのだ。ブレイドは慎重に答えた。

「流れている。われわれの血は赤い。きみたちと同じ生命体だ」

〈敵ではない証拠はあるか?〉

「ない――しかし、きみたちと共通の敵と戦っている。きみたちを敵に回しても、得るものは何もない。協力しようじゃないか」

〈お前たちはどこの星の軍か?〉

「地球という星から来た。しかし、地球の軍隊ではない」

〈軍ではない? 軍ではないのに戦うのはおかしい。お前たちは生まれつき独身か? それとも時間の声が聞こえないのか?〉

「われわれは傭兵だ。雇われて戦う。今は自分の意志で戦っているがね」

〈自分の意志で戦う? そんな戦士はありえない! すべての戦士は、終わりなき夏の国で生きるため、偉大なる白い宇宙卵の意志によって戦うのだ!〉

「白い宇宙卵?」

〈ビッグバンの反対だ。未来に待つ極小エントロピーだ。すべての知的生命は、白い宇宙卵のために戦うのではないか!〉

ブレイドはマイクのスイッチをオフにし、舌打ちした。「やれやれ、こいつらはどうやら、トレーダー族より面倒な相手だぞ……」

確かにゴーディク人はつき合いにくい種族のようだった。会話を通じて徐々に判明したのだが、彼らの惑星は「白い宇宙卵」を信じる一種の宗教国家で、軍事独裁政治が行われているらしい。

奇妙な思想だったが、トレーダー族の場合と違い、何を言っているかわからないということは、あまりなかった――それだけ考え方が地球人に近いということだろう。

「われわれはきみたちのために戦ってもいい」

ブレイドはしんぼう強く説明した。「きみたちが代償を払うと約束してくれるなら」

〈代償とは何か?〉

「情報だ。われわれが知りたいことを教えてほしい――『すべての生命の父にして母なるもの』の伝説を」

〈まやかしの宇宙卵だ! そんな知識のために死ぬというのか? 理解できない!〉

「死ぬんじゃない。われわれは生き残るために戦っている」

相手はしばらく沈黙した。どうやら私たちを信用すべきかどうか協議しているらしい。1時間近くしてから、また返答があった。

〈この季節において了解した。着陸してもよい。軌道を指示する〉

「われわれを攻撃しないな?」

〈しない。絶対不変の光速度に誓う。ともにエントロピー極小をめざそう〉

「感謝する」

ブレイドはマイクのスイッチを切り、ほうっと安堵のため息をついた。

「さあ、着陸の準備だ――ただし、念のために武器はスタンバイしておけ。どうもわれわれは信用されてないようだからな」

ウェイカーとの会見

私たちは軌道上で展開している戦闘を避けながら、ゴーディク人の指示通り、〈ソードフィッシュ〉を惑星に着陸させた。例の地上戦が行われている大都市からさほど遠くない、何もない草原地帯である。

たちまちゴーディク人の不格好な戦車の一団が船を取り囲んだ。大砲をこちらに向け、少しでも妙なそぶりを見せたら発砲すると警告してきた。

ゴーディク人は想像図で見た古代種族とはあまり似ていなかった。両棲類の特徴は残しているが、足が長くなって、プロポーションは地球人に近い。目は小さく、顔はカエルよりもトカゲに似ていた。

おそらく30万年の間にかなりの進化があったのだろう。かつての大戦争が残した放射能や生物兵器の影響で、突然変異が生じたのかもしれない。

やがて彼らの指揮官らしい人物が私たちに会いに来た。肩書は「2つの宇宙卵をつなぐ最良の卵の鎖のこの季節の目覚めた者」なのだそうだ。私たちは省略して「ウェイカー（目覚めた者）」と呼ぶことにした。

私たちは船の外で会談を行った。会談とは名ばかりの、たがいに疑惑に満ちた腹の探り合いだったが、それでも時間をかけて話し合ううちに、いろいろなことがわかった。

彼らは秩序を何よりも重んじていた。厳格な秩序と規則をどこまでも積み重ねてゆくことによって、最終的には全宇宙をたったひとつの秩序で支配し、究極の安定した世界、すなわち「偉大なる白い宇宙卵」に到達することができると信じていた。

彼らがメンターナ（すべての生命の父にして母なるもの）を「まやかしの宇宙卵」と呼んだのは、それなりの理由があった。メンターナの存在は彼らの教義に反しており、それを信じる者は異端者だからだ。

「お前たちが異端者であるのは、はなはだ不愉快である」

ウェイカーは尊大な態度で言った。

「しかし、現在は非常事態であるので、その点はとりあえず許すことにする。あとでゆっくり『偉大なる白い宇宙卵』について話し合おう。今はとにかく、首都からの撤退作戦に参加してほしい。協力してくれれば、われわれの伝説を教えよう」

「撤退作戦？」

「そうだ。すでに敵マシンは首都を三方から包囲している。陥落は時間の問題だ。やつらの目的はわれわれの惑星の工業力を手に入れることらしい。しかし、やつらには何ひとつくれてやるつもりはない。

われわれは市民を避難させ、マシンどもを首都におびきよせる。そして、街の中心部で核爆弾を爆発させ、街ごとやつらを消し去るつもりだ」

何という乱暴な！　私たちは仰天した。ゴーディク人は思いこんだら一直線に突き進む性格らしい。敵を倒すためには、どんなに大きな犠牲を払おうとかまわないのだ。

「ちょっと待ってください」私は話に割りこんだ。「なぜそんなことをする必要があるんです？　指令を送っているドームさえ破壊すれば、バーサーカーは機能を停止するじゃありませんか」

今度はゴーディク人たちが驚く番だった。彼らはバーサーカーたちともう何年も戦っているのに、バーサーカーに弱点があることを知らなかったのだ！

それは彼らの一途な性格が原因だった。敵と戦う時でも、真正面からぶつかり合うことしか思いつかない。弱点を探ろうなどとは考えないのだ。

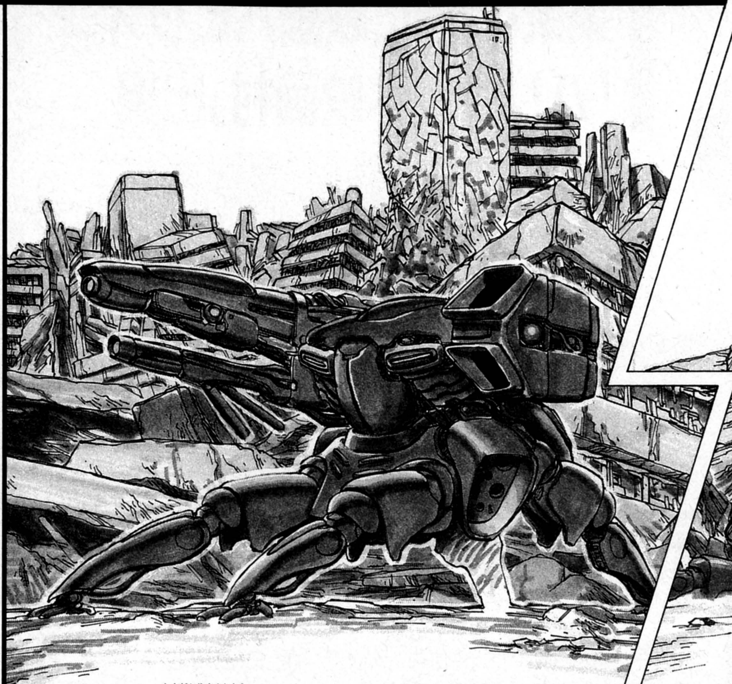
そこが地球人との大きな相違点だった。地球人は命が惜しいから、戦いの時には、なるべく自分たちの損害が少なくてすむ方法を考える。それに対して、ゴーディク人は戦いで命を落とすことを惜しまないので、無謀な戦い方を好む。勇敢に戦って死んだ者の魂は、未来に生まれ変わり、白い宇宙卵の中で幸福に暮らせると信じられていた。

「……どうやら彼らには戦術の基礎から教える必要がありそうだな」

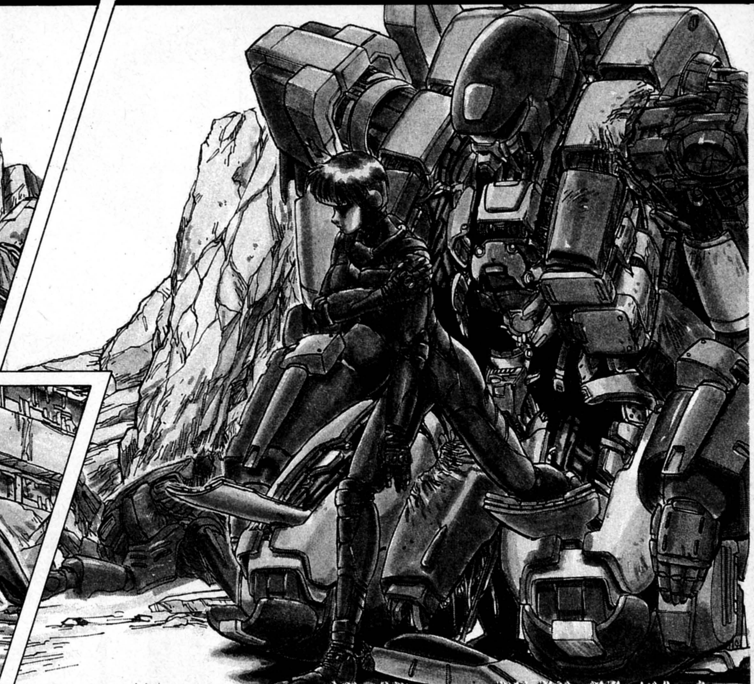
ブレイドはため息まじりにつぶやいた。



古代種族から進化したゴーディク人。その支配階層は狂信的な軍人たちである。



⬆バーサーカーの新型陸戦用マシン〈テュポーン〉。強力なソニックブラスター(超音波砲)が武器だ。



⬆キリが負傷したものの、ドームの機能を破壊することに成功。戦闘は完全な勝利に終わった。それは地球人の戦士としての優秀さの証明なのだろうか……？

首都防衛作戦

かくして、私たちはゴーディク人たちの首都防衛作戦に協力することになった。協力といっても、もっぱら戦術的なアドバイスをするだけなのだが、実際にモジュールを着て戦いに参加することもあった。口先だけで、ああしろこうしろと指示しても、彼らには信用されない。実際に戦ってみせる必要があった。

ブレイドが言った通り、ゴーディク人は戦い好きであるにもかかわらず、戦術についてまったく無知だった。戦いといえば、無謀な突撃しか知らないのだ。戦力の集中・一点突破・効率的な陣形など、地球の軍人にとっては常識であることを、いちいち教えなくてはならなかった。

最初のうち、彼らは異星人に戦い方をアドバイスされることを、あまり好まなかった。しかし、ブレイドたちの的確な指示によって、着実に戦況が好転してくるにつれて、しだいに信用するようになってきた。

バーサーカーは首都の周囲の3か所にドームを建設していた。ファーワールドにあったドームよりずっと小さいが、装甲は厚く、大量の対空火器に守られており、おまけに時速数キロのペースでゆっくりと移動していた。一種の移動要塞なのだ。

遠距離からの攻撃はあまり効果をあげなかった。ミサイルは撃ち落とされてしまうし、位置が絶えず変化しているので、砲撃もなかなか当たらない。核攻撃も何度か試みられたが、周囲に張りめぐらされた強力な磁場とディフレクターが放射線や熱の大半をはじき返してしまうのだ。

結局、例によってドーム内部に突入し、中枢を破壊するのが最良の方法だと判明した。ドームは空からの攻撃には強いが、地上からの攻撃にはもろいのだ。

もちろん、ひとつのドームは何千という数のマシンをあやつっているのだが、現在は首都を包囲しようとしているので、戦線が横に広がり、かえって中央が手薄になっていた。突破するのは今しかない。

ゴーディク軍の戦車部隊が集結し、バーサーカーの戦線の中央に集中攻撃を浴びせた。マシンの群れは突然の猛反撃によって総崩れになった。その混乱をついて、ゴーディク軍の戦車と地球人のモジュールの混成部隊が突進し、包囲網を打ち破った。移動要塞はモジュールの突入によって、あっさり機能を破壊された。

あと2基の移動要塞も、同じようにしてとどめを刺された。統制を失ったバーサーカー・マシンの群れは、勝ち誇るゴーディク軍によって蹴散らされていった。

同じ頃、宇宙空間での戦いも終結していた。軌道上にいたバーサーカー船は、ゴーディク艦隊によって次々に撃破され、残った船も敗走していった。

もちろんゴーディク軍の兵士はたくさん死んだ。傭兵たちは、〈テュポーン〉と名づけられた敵マシンの超音波攻撃で、キリが全治2週間の傷を負ったし、他の者も多かれ少なかれ負傷していた。

私たちがこの星に来て、ほんの9日しか経っていなかった。地球の時間にして、およそ280時間である。たったそれだけの期間に、わずか23人の力で、戦況を完全に逆転させてしまったのだ。

私は複雑な気分だった。戦うことを知らないトレーダー族やクジラ族、高度な科学力を持ちながら戦術に無知なバーサーカーやゴーディク人……彼らに比べて、私たち地球人は、何と戦いが上手なのだろう。それはきっと、長い歴史の中で、数多くの戦争を体験してきたからにちがいない。

いつしかゴーディク人たちは、畏敬の念をこめて、私たちをこう呼ぶようになっていた――「ファイター種族」と。

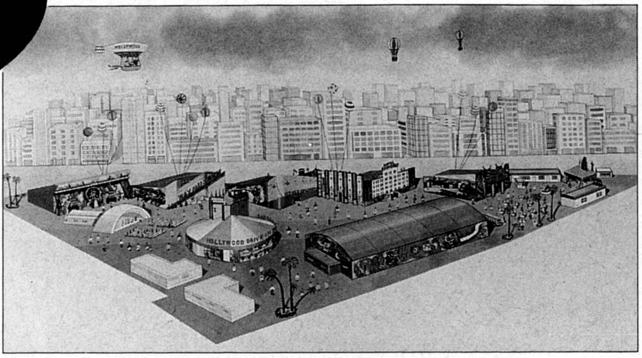
その呼び名を誇りに思うべきなのかどうか、私にはわからない……。

(以下次号)

メディアミクスインフォメーション

MEDIAMIX INFORMATION

東京・汐留に映画パビリオン「ハリウッド映画村」出現

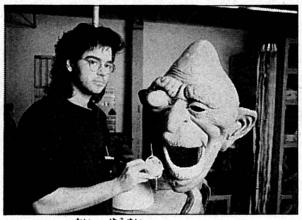


⬅約一万㎡の敷地内は、まるで映画の都ハリウッドの雰囲気。

製作費はなんと25億円！

東京ルーフや東京バーンなどのアミューズメントスペースで盛り上がっている汐留に、日本で初の映画テーマパーク「ハリウッド映画村」が登場するぞ。

この「ハリウッド映画村」には、ハリウッド映画100年の歴史をつめこんだ6種類のパビリオンがあって、どれも遊園地のノリ。今までとはひと味違う映画体験ができちゃうのだ。たとえば、すべての物体が12倍の大きさで構成された「ハウス・オブ・ジャイアンツ」はまるで「ミクロ・キッズ」の気分。約100点の展示作品を集めた「SFXラボ」もイチオシ。10月からは大阪でも公開される予定だよ！



⬆SFX界で有名なスティーヴ・ジョンソン氏も製作に参加している。

■開催スケジュール
東京／レールシティ汐留
1991年6月22日(土)～9月1日(日)　AM10：00～PM9：00
大阪／万博記念公園　お祭り広場
1991年10月5日(土)～12月8日(日)　AM10：00～PM7：00
■料金　(　)内は前売り料金
大人〈大学生以上〉／2,000円（1,800円）
中人〈中・高校生〉／1,500円（1,350円）
小人〈4歳以上〉／1,000円（900円）

OVA「魍魎戦記摩陀羅」主題歌CD発売

㊧ファミコンで連載されたコミック「魍魎戦記摩陀羅」が、OVAになったのはもう知ってるよね。その主題歌でグレイト・リッチーズが歌うCDシングル「時速4kmの旅」がキングレコードから発売されたのだ。思わず体が動くイカした曲だぞ。定価¥900（税込）。



⬅作者の田島昭宇氏によるオリジナルジャケットにも注目！

ポカリスエット「宮沢りえカセットテープ」プレゼント

宮沢りえちゃんのおしゃべりが吹きこまれたテープが欲しい人は、ポカリスエットUSパックを買うべし。パッケージに付いている応募カードを大塚製薬に送ると、抽選で3,000名に当たるのだ。締め切りは6月29日（消印有効）。



⬅ほかでは絶対に手には入らないカセットだよ。

田宮模型がF1チーム「ロータス」スポンサーに！

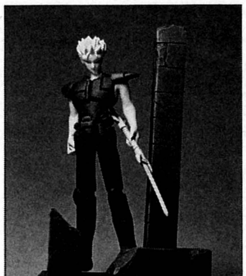
TAMIYAブランドのプラモデルで有名な田宮模型が、F1の名門チーム「ロータス」にスポンサーとして参加することが決定。以前からレースマシンのプラモデルなども発売していたから、こうして発表されてみると、ナルホドって感じだね。



⬆伝統あるロータスの車体に、TAMIYAの文字が光る！

人気キャラクターのフィギュア模型発売

この「魍魎戦記摩陀羅」のフィギュアは、ボークスという会社の製品。ボークスはゲームやコミックのキャラを中心にフィギュアを作っているのでPCファンも要チェックだぞ。問い合わせは☎075-955-2087まで。



⬅カオスのほかに、マダラやキリンなどのフィギュアもあるぞ。

4月号プレゼント 当選者発表

クイズアベニュー	神奈川県	石渡義和
	東京都	野村健治
	埼玉県	中野昭彦
パラソルスター	富山県	島田しのぶ
	大阪府	樋口俊文
	埼玉県	岡部修英
	群馬県	吉田俊樹
	東京都	杉本美知太郎
マスターオブモンスターズ	神奈川県	東秀信
	京都府	林昭宏
	山口県	上田鎮治
	埼玉県	関根靖晃
	宮城県	吾妻健康
デッドムーン	神奈川県	前田義徳
	宮城県	大友康弘
	石川県	田中優昭
	神奈川県	平田良介
	埼玉県	斉藤宏次
ファイナルマッチテニス	滋賀県	岩瀬雅晴
	千葉県	三須健一
	大阪府	中西義治
	京都府	竹村健二
	滋賀県	明石晋
マンホール	兵庫県	佐藤浩一
	福島県	佐久間潤
	兵庫県	福井賢治
	神奈川県	茶木俊介
	富山県	坂森聡

GAME MUSIC おっかけ最前線

第23回

今月も新作がいっぱいのGM・CD！　どのCDも聴き応えバッチリだけど、特にオススメしちゃうのが、21日に発売された『ルナーク／ガンフロンティア』！　とにかく渋い、渋すぎる！　まさに"男"のGM・CDなのだ。

ナムコ・ビデオゲーム・グラフィティ VOL.7

ビクター／5月1日発売／¥2,800（税込）

「VOL.6」から約1年半、「ビデオゲーム・グラフィティVOL.7」がついにリリースされるぞ！　満を持しての登場となった今回のアルバムには『スティールガンナー』や、『コズモギャングズ』のオリジナルサウンドに加え、山本正之氏による『ピストル大名』ヴォーカル版なども収録されている。



G.S.M.1500シリーズ

ASO II

ポニーキャニオン／5月21日発売／¥1,500（税込）

あの名作STGが今、蘇る！　ネオ・ジオの新作『ASO II』が1500シリーズに登場だ。SNKファンは買いッ！

雷牙

ポニーキャニオン／5月21日発売／¥1,500（税込）

アップテンポのノリノリBGMが、いかにもテクモチックで良い！　『雷牙』をプレイしたことのない人もチェックしてみては？

S.S.T.BANDがライブに向けて強化合宿!!

超燃えGMバンド、S.S.T.BANDが、5月のライブに向けて強化合宿！　キーボードのHIROさんに代わり、新メンバーにR-三郎丸さんを加え、さらにパワーアップしたS.S.T.BAND！　今回のライブでは、前回好評だった『パワードリフト』メドレーのようなアレンジメドレーにも力を入れるそうだ。S.S.T.BANDのメンバー、Mickeyさんいわく、「ビデオで満足しちゃダメだッ！　オレたちが真のライブを見せてやる！　前回以上にストロングなライブを体感してくれ！」とのこと。ううッ燃えるゼッ！



⬆ライブ前の強化合宿で燃えに燃えまくるS.S.T.のメンバー。がんばってくださいね！

GM CD CT 発売リスト

発売日	タイトル	形態	メーカー名
4/5	ソリッドスネイク メタルギア2	CD	キングレコード
4/12	チェイスH.Q.／S.C.I.	CD	東芝EMI
4/12	夢幻戦士ヴァリスIII	CDG	東芝EMI
4/12	改造町人シュビビンマンI&II	CD	東芝EMI
4/21	ビデオゲームグラフィティVol.7	CD	ビクター
4/21	Formula（2枚組）	CD	ポニーキャニオン
4/21	ルナーク／ガンフロンティア	CD	ポニーキャニオン
4/21	エドワードランディ／スーパーバーガータイム	CD	ポニーキャニオン
5/5	コナミ・ゲームボーイ・ミュージック（仮）	CD	キングレコード
5/21	ウィザードリィ外伝I	CD	アポロン
5/21	イース・ドラマチック・コンサート	CD	キングレコード
6/5	でたな！ ツインビー	CD	キングレコード
6/21	ナムコ・サウンドエクスプレスVOL.5 ローリングサンダー2	CD	ビクター
6/21	新大陸（ZUNTATA）	CD	ポニーキャニオン
6/21	ダブルドラゴン3／ザ・コンバット・ライブス	CD	ポニーキャニオン
6/21	ブレプリマ2	CD	キングレコード
8/21	J.D.K.BAND SECOND	CD	キングレコード
未定	アクトレイザー・イン・プラス	CD	アルファレコード

GM あらかると 第19回

『E.D.F.』の1面のBGM、どこかで聴いたことがあるナー、と思ったら、FCソフト『ドッグファイトスピリット』のアレンジ曲だったんだね。東京都の永田正月くん、情報どーもありがとう！

LD TVゲームの歴史 VOL.1&2〜タイトー編〜

ポニーキャニオン／5月22日発売／¥4,900（税込）

ビデオで発売された「VOL.1」と「VOL.2」が1枚のLDになった。OLDゲームファン必見の永久保存アイテムだ。

GM VIDEO LD 発売リスト

発売日	タイトル	形態	メーカー名
5/22	TVゲームの歴史ータイトー編1&2ー	LD	ポニーキャニオン
6/21	TVゲームの歴史ーカプコン編ー	VIDEO	ポニーキャニオン
6/21	TVゲームの歴史ーナムコ編1&2ー	LD	ポニーキャニオン

おたより募集

このコーナーに対する意見や感想を送ってね。大好きなGMの紹介や、CD化希望のお手紙、ナゾのGM情報などなど、なんでもOKです。おたより待ってますっ！

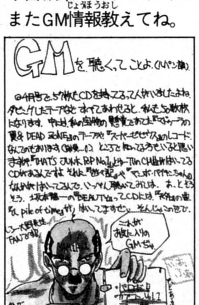
おたより Go!Go!

いつもおたよりどうもありがとー！　みなさんのおハガキがこのコーナーの命なのです。それじゃいってみよっ。



⬆岩手県　T-07-Sくん
早く出るといいね。

⬇宮城県　ふわふわくん
またGM情報教えてね。



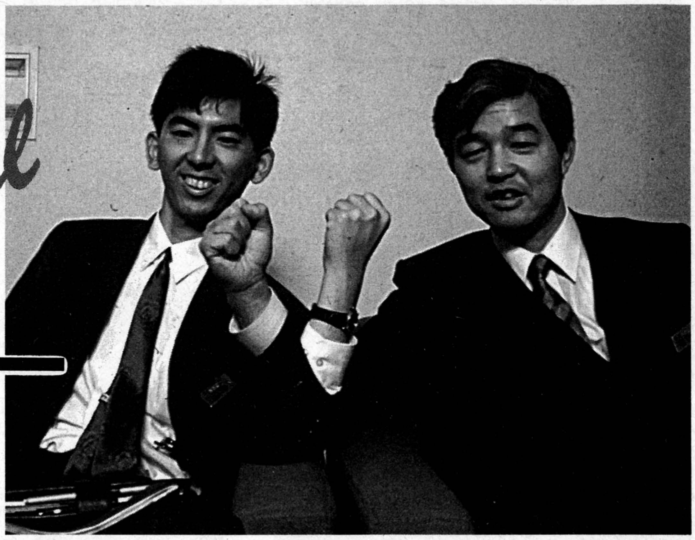


⬆岐阜県　土岐つづくん
かわいいアーリア様ね。

〈S.S.T.BAND Formula TOUR'91〉のお知らせ　◆東京公演　5／2(木)　中野サンプラザホール　18：00会場　18：30開演　全席指定¥3,200　◆大阪公演　5／4(土)　大阪厚生年金中ホール　17：00会場　17：30開演　全席指定¥3,200　◆主催・問い合わせ　グローバルエンタープライズ　Tel03-3496-1341　〈おたよりのあて先〉〒102東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル　㈱PCエンジン編集部「GM」係まで

P CIA
PC Engine hardware Central Intelligence Agency
PCEngineハード中央情報局
Special

さまざまな噂の真相を求めてNECを直撃！



NEC HE(日本電気ホームエレクトロニクス) ロングインタビュー

スーパーファミコンが出た。メガドライブにもCD-ROMドライブが出るらしい。われらがPCエンジンは？ ということで総本山HEにアタックしてみたぞ。

やってくれますよね！

他機種がニューマシンや新ハードを発表して、そろそろPCエンジンにも何かありそうだ。いや何かないと困る(笑)。そこで、今年度PCエンジンチームが何をしていくのかを、新ハードのことを中心に後藤さん&山岸さんのゴールデンコンビに聞いてみた。

CD-ROMワールドへようこそ！

(勝)PC編集部(以下(勝))：業界ではこの4月から新年度ということで新しい1年が始まるわけですが、最近でも新機種の発売などあっていろいろと動きの激しいTVゲーム界で、今年度PCエンジンがどうなるのか？ ということを根掘り葉掘りというか多面的にお伺いしたいと思います。

まず、他のゲーム機でもCD-ROMドライブの発売が噂されていますが、先行しているPCエンジンとしてはそれをどう受けとめるのでしょうか。

NEC HE(以下N)：PCエンジンを発売するときには実はCD-ROMを出すということも決まっていたんですが、えーもうCD-ROMを発売してから3年になりますか。それを考えるとようやく他のみなさんがこの**メディア注①**の利点というか重要性を認めてくれたという感じですね。

これでこのメディアがもっと盛り上がってくれればCD-ROMのソフト全体のレベルというのも向上していくんじゃないかと期待しています。

(勝)：やや楽観的な（苦笑）ご発言のようですが、それによってPCエンジン独自の有利な点がひとつ失われることになると思うのですが。

N：失われるのではなくて、ますますすぐれた面がクローズアップされると思っています。多くの機種でCDのソフトが動くようになることで、このCD-ROMというメディアが活性化される、そのメリットの方が大きいと思います。たとえばCD-ROMの大容量を生かした演出テクニックやプログラミングのノウハウなどは、磨かれればより一層の向上が期待できます。

またPCエンジンは先行していたためにこれらのノウハウに関しては十分な蓄積があって、他機種に比べて有利な立場を維持できるのではないでしょうか。

(勝)：プログラミングのノウハウなどは、現在PCエンジンのCD-ROMを手がけているソフトメーカーが他の機種でそのまま応用するといったことも可能かと思いますが、どうでしょうか。

N：多少あるでしょうが、機種によって必要なテクニックは違うので、すべてのノウハウを使えるわけではないのではないかと思います。また他にも、いままではROMカードだけを作っておられたソフトハウスが、新たにCD-ROMのソフトも作れるようになるといった大きなメリットも考えられます。

いよいよROM²バージョンアップか!?

(勝)：いままでCDの方に参入していないメーカーの中には、バッファRAM(コラム参照)の容量を問題にするところもあったようです。後藤さんはRAM容量の増強をお約束されていましたが、ズバリそれはいつになるでしょうか。

N：時期ははっきり申し上げられないのですが、近いうちに話せるでしょう。そしてそれはこれからユーザーになられる方にも、従来からのユーザーにも同じように使っていただけるような形にします。

(勝)：メガドライブのCD-ROMのバッファRAMは、4メガビットになるといわれていますが、PCエンジンのバッファRAMの容量はどの程度になるのでしょうか。

N：それもはっきりと数字はちょっと出せないのですが、PCエンジンの初期のソフトが2メガビットでほとんどなんでもできたってことが目安ですね。

いろいろと演出などをつけ加えたり、ゲーム中のシーンを増やしていった結果、4メガ、6メガと増えていったんですよ。今回のバージョンアップではそういう点も考えてROMカードのソフトを作る技術を持った

 イラスト／星野由美子

メーカーさんにはそのままCDのソフトも作っていただけるような環境というのを目指しました。その目的に十分な容量ということです。

勝：容量が大問題のようなのですが、バッファRAMが増えると具体的に、何がどうよくなるのでしょうか。

N：まずひとつはアクセス回数の減少があげられます。これは一度に読み込めるデータの量が増えることでその分読み込みの回数が減り、全体的な処理速度が速くなります。何度もデータを読み込みにいってイライラしていた回数が減ります。いままでのCDのゲームの弱点といわれていた点の克服ですね。ユーザーのアンケートなどでも改善してほしい点として、これは多くあげられていました。

もうひとつはいままでのバッファRAMは容量の少なさから、それをクリアするための技術を要求していました。つまり**データの圧縮や解凍注②**、CD-ROM独自のハードウェア関係の高度な技術などがないとCDのソフトは作れなかった。または作れても制作費が高くついてしまうなどの問題があったわけです。容量の増大によって、ROMカードのソフトを作れる技術があれば、それをそのままCDで出すというのが可能になります。もちろんこれにはさきほどの十分な容量というのが条件になります。この点では1メガビットあればたいていは大丈夫で、2メガビットあればまず問題ないと思われます。

勝：CD-ROMシステムのバージョンアップに際して、これも少ないという声が多いバックアップメモリ（現在は2Kバイト）の容量を増やすということは予定されていますか。

N：従来機との互換性を維持するという点から、標準搭載のバックアップメモリを増やすことは考えていません。この容量不足を根本的に解決するには、外部につないでバックアップの内容を取り出して保存できるものが考えられます。

勝：ファミコンの**ターボファイル注③**と同じようなものですか。

N：そういう形になるかもしれないけれども、まあこれに関してはいまのところ検討中ということで具体的なお話はできません。

勝：PCエンジンはハードの価格が他機種に比べて高いという声があるのですが、その辺についてはいかがでしょうか。

N：このあたりの問題は、いろいろな方面からご意見を伺っています。できるだけ努力してみなさまに納得いただけるようにしていきたいですね。

勝：バッファRAMの増強以外にCD-ROMのアクセス高速化の手段としてドライブ(プレイヤー部分)の高速化があげられますが、これが行われる計画はありますか。

N：いまのところそういう予定はないですね。ひとつは従来機との互換を保つためです。いままでのゲームで現在のドライブのスピードに合わせて作られたものの動作を保証しなければなりません。また、それを行ったときのハードの価格の上昇とそれに見合った機能の改善が得られるかという問題もあります。

CD-ROMの読み込み時間というのは実はほんのわずかなもので、実際に時間のかかるのはヘッドの移動時間なのです。ドライブのアクセススピードを少しくらい速くしても、RAMの増強のように目だった効果は感じられないでしょう。ですから他の機種ではより高速のドライブを搭載してくるものもあるかもしれませんが、PCエンジンはいまのドライブで大丈夫だと思います。

勝：スーパーファミコンが出たので、3つの主要家庭用TVゲーム機で8ビットCPUの機種はPCエンジンだけになりましたが、今年度中に16ビット機発売の予定はありますか。

N：ズバリいって、ありません。いつも繰り

後藤富雄氏

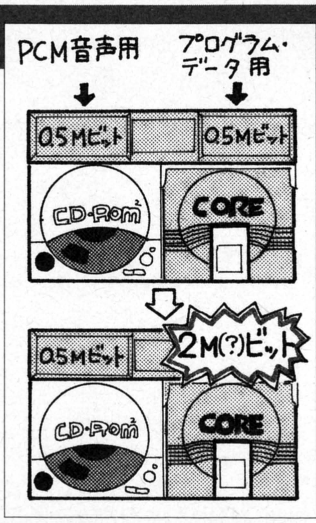


⬆HEの商品企画部部長。PCエンジンの産みの親であり、育ての親である。ニューメディア全般に関する多大な知識にはいつも感心してしまう。

バッファRAMって何?

CD-ROMに入っているプログラムやデータをPCエンジンが使うには、それをRAMに読み込まなければならない。そのためのメモリがバッファRAM。バッファは溜めるところ、RAMというのは自由に読み書きできる記憶場所という意味だ。いままでのROM^{2}にはプログラム&データ用に64kB(0.5メガビット)＋音声用に64kBが搭載されている。

CD-ROMは、読み込むデータ量よりも読み込む回数でスピードが決まる。ソフトによっては音声用のRAMにもデータを読み込むといった工夫をしてディスクから読み込む回数を減らしているものもある。



増えるとどうなるの?

単純に計算すればバッファRAMを2倍にすればCDの読み込みは半分になる。それだけではない。いままでひとつの面内でも新しいキャラが出てくるたびにデータを読み、へたをすると表示用のプログラムまで読んできていたのが、面の最初にまとめて読み込んで終わりなのでゲームが非常にスムーズになる。また、少ないバッファRAMを活用するには、データを圧縮する作業が必要なのだが、それをすると表示などが遅くなるし、特殊な技術が必要なため一部のソフトメーカーでしかROM^{2}用のソフトを作ることができなかった。これらの問題が解決するとROM^{2}用のよいソフトが激増するだろう。

返されることですが、CPUが8ビットであろうと16ビットであろうと32ビットであろうと、その数字自体にはあまり意味がないのです。**クロック注④**周波数やひとつの命令を実行するのに必要なクロック数、周辺の回路の構造やそのスピードなどもろもろの条件によって全体の処理能力が決まってきます。一度に処理できるデータが増えたからといってもそう変わるものではなくて、結局はできあがったゲームがどうかということがすべてでしょう。

　この点ではバッファRAMの容量増加でこれからどんなソフトが出るか、ということで判断してもらいたいと考えています。

勝：最近は家庭用ゲーム機でも機械ごとに得意、不得意なジャンルがはっきり表れてきているように思うんですが。たとえばSLGなんかはパソコンに任せておけばいいとか。

N：たしかにゲーム機を複数持っていてゲームによって使い分けている人も増えてきているでしょうね。ただPCエンジンがSLGが苦手だということはいえないと思います。『バスティール』のようにビジュアルを重視したROM²ならではのSLGもありますよね。

勝：PCエンジン独自の機能として、もうひとつ多人数プレイというのがありますが、たとえばマルチタップ標準搭載のマシンなどはいかがでしょう。

N：たしかに多人数ゲームはいままでゲームをしたことのない人たちにもユーザー層を広げたと思います。年末年始の集まりなどでも活躍していると、思いがけない人から反響があってびっくりするほどです。ただ、マルチタップに関してはあれでいいんじゃないかと。まあ5つもジャラジャラとつなげるのがじゃまなら無線にしてしまうなんていうアイデアもありますが、これも先のことになりますね。

山岸邦彦氏



⬆PCエンジンについて知らないことはないというHEの若手技術者。通信実験中のPC-VAN内のPCエンジンボードのSIGオペだ。

ソフトでHEブランド始動

勝：PCエンジンの場合、ハードの作り手であるHEさんはソフトを出さないということになっています。これはメガドライブやファミコンと大きく違う点なのですが、もしソフトも作っているのなら、たとえば多人数ゲームがヒットすればそれに的を絞って立て続けに出すなんていう戦略もできますね。またSGのユーザーがソフトの不足で泣いていたら、中心になってソフトを作っていくということもできるのではないでしょうか。

N：実はいろいろとそういう方面で検討した結果、ハードメーカーがソフトメーカーとしてリスクを負いながらもやらなければならないことがあるという結論に達しまして、徐々にですがソフトハウスさんたちのできないことを中心に、ソフトを出していこうと思っています。

　SGのソフトなども考えていかなければいけないですね。

勝：SGといえば、ソフトのタイトル不足以外にも専用のCD-ROMインターフェイスと、専用コントローラー、**パワーコンソール注⑤**の開発はその後どうなっているのでしょう。

N：SG専用のインターフェイスですが、これは今度の機能強化で標準のPCエンジンと同様もしくは＋αの機能向上が得られるように考えています。というわけで専用のは出ないことになります。またパワーコンソールは値段の高さが災いしてか、問屋さんからの引き合いが少なくて残念ながら発売は見送られそうです。

勝：どうしても欲しい人には受注生産の道とか（笑）はないですか。

N：要望が高ければ発売の可能性もないことはないのですが。

通信では中途半端なものは出しません！

勝：そうですか。他のコア構想商品としてはしばらく情報のない**通信ブースター注⑤**の方はどうなっていますか。

N：これはいちおう製品の開発は終わっています。ただそれを受け入れる側のシステムですね、こちらの方が実験を重ねているという段階です。PC-VANのシステムを使って実験していますが、まだこの形で、つまりPC-VANの中にシステムを作るか、新たに別のシステムを作るかはわかりません。新しくシステムを作るとなるとかなりたいへんですし、この面では1歩先に実用化されたセガさんのシステムにも注目していま

要チェックな用語の解説

①メディア

　いろいろな情報（ゲームのプログラムやデータなども含む）を伝える役割をするもの。PCエンジンのゲームの場合はROMカードとCD-ROMの2種類がある。勝PCエンジンの場合は雑誌（あるいは紙）がメディアだ。

②データの圧縮・解凍

　プログラムや画像データなどのデジタルのデータを扱うとき、同じデータが連続していたり、データによって頻度が違う場合、記憶するデータを実際のデータより量的に少なくすることができる。この場合のデータを少なくする作業を圧縮といい、圧縮されたデータを元に戻す作業を解凍という。

③ターボファイル

　ファミコンの周辺機器のひとつ。ゲームの途中のセーブデータなどを記録できるもの。発売元のアスキーのゲームほかいくつかのゲームが対応している。記録できる容量はかなり大きい。

④クロック

　コンピュータが作業をするのにかかる時間の単位。1MHzなら1/1000000秒、2MHzなら1/2000000秒。当然クロックが速いほどスピードも速くなるわけだが、ひとつの命令を実行するのにかかるクロック数が多いと遅くなってしまうし、ひとつの機能を実現するのに使う命令数が多くても遅くなってしまう。PCエンジンのCPUは8ビットだから強力な命令はないが、クロックが速く、1命令のクロック数も少ない。

⑤パワーコンソール&通信ブースター

　どちらもPCエンジン用の未発売ハード。パワーコンソールはSG専用の多機能コントローラーとして発表された。

　通信ブースターはPCエンジンでネット



ズバリ予想しよう！

今回のインタビューでは大容量バッファRAMの供給の方法や具体的な容量などを聞き出すことはできなかった。しかし、それを示唆する言葉がいくつかあったので、それらを総合して大胆に予想を立ててみた。

まず、バッファRAMの供給の仕方だが、これは**新型のインターフェイス**の発売(PCエンジンとの**一体型**もありうる)、そして気になるいままでのユーザー用には**RAM内蔵のシステムカード**ではないだろうか。そして容量はズバリ**2メガビット**。なにしろ「2メガビットあれば問題ない」という発言があったもんね。

す。

ただ実際に使ってみるといろいろと問題があることは感じますね。

勝：ゲームをダウンロードするのにかなり時間がかかるとか、電源を切るとダウンロードしたゲームが消えてしまうとか…。

N：まあいろいろありますが、大部分は現在の通信そのものの制約から来ている問題です。またゲーム機で通信をすることの意味も難しいですね。たとえばパソコン通信をするのならパソコンを使った方がずっといいわけです。

勝：最近はパソコンの価格もかなり下がってきていますしね。

N：ゲーム機の通信の理想として目指すのは、**ハビタット注⑥**のような画像を使ったもので、よりゲーム性の高いものになるのでしょうが、いろいろと環境が整わないと実現できないのです。

勝：数年後になるでしょうが、**ISDN注⑦**などの、デジタル回線を使った高速のデータ通信網が整備されて、かつ料金を気にせずに遊べるようにならないとつらいところですね。

N：そう、その料金を気にせずというところが大事なんです。お金を出してゲームを買って家で遊ぶのと違って、通信というのはネットワークへのアクセス料金と電話代というのが、いずれも遊んだあとに請求されます。遊んでおもしろかったかつまらなかったかにかかわらず料金を払わなければならないんですね。

たとえばハビタットでも自分の家を出てから道に迷って家に戻ると1時間、これで通信料だけでも600円ですものね。このへんを考えるとやはり発売には慎重にならざるを得ないですね。

勝：ユーザー側としてはやはり中途半端なものは出してもらいたくないなという気持ちだと思います。

N：そうですね。いろいろと商品を出してみて、市場の反応を見るなどの試行錯誤をするという方法もひとつだとは思うんですが、あとでそれをサポートするためにがんじがらめになってしまったりするのも困ります。まあこんな感じで、通信は環境が整うのと並行して開発を進めていき、目標をよく見定めて発売したいと考えています。

勝：では最後に読者に向けて、今年度のPCエンジン陣営の抱負をお願いします。

N：CD-ROMの機能強化でPCエンジンは、いまがいいソフトが出てくる時期だと思います。ソフトハウスさんともできるだけ協力してすばらしいソフトを出していきたいです。またこの春で（累計出荷台数）50万台になるCD-ROMですが、この1年で大躍進をとげるでしょう。

またそうなるようにがんばっていきます。

勝：どうもありがとうございました。

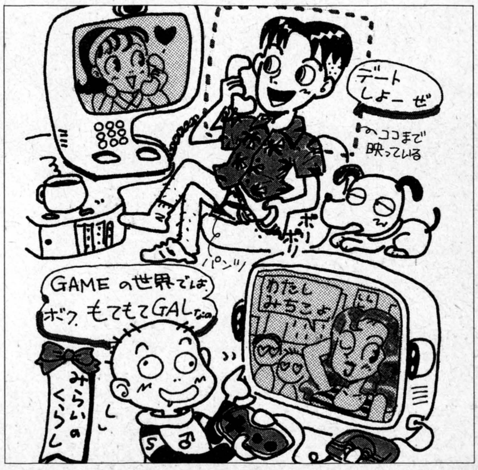
通信をできるようにするもの。PC-VANのSIG(部屋みたいなもの)で実験が続けられているが、受け入れ側のシステムの問題もあり、発売が延びている。

⑥ハビタット

ネットワーク上で動くアメリカ製の先進環境ゲーム。ルーカスフィルム社の制作。ホストのシステム上に作られた仮想世界の中でプレイヤーが自分の分身を操作して、いろいろなことをするというものだが、すべてがグラフィック表示される点が他のシステムと決定的に違う。日本ではニフティー・サーブという商業ネットワークでFMタウンズを使わないと遊べない。

⑦ISDN

統合サービスデジタル回線網の略。現在はアナログで、伝送スピードの遅い電話回線をデジタル化して速度を上げ、1本の回線でいろいろなデータを送れるようにしたシステム。伝送データ量は飛躍的に大きくなり、可能性が広がる。これの進歩した広帯域ISDNが普及すると、いまある静止画像のTV電話ではなく、夢のカラー動画TV電話が可能になる。



おたより
カムカム

いくいくパラダイス

イボンヌ木村がサルになって帰ってきたぞ！

カナダへと旅立ったまま消息を断ち、先月号では「追悼特集」まで企画されたイボンヌ木村が、なんとオメオメと編集部に帰ってきた！　しかも、変わり果てたサルの姿で。イボンヌにナニが起こったか……詳細はマンガを見よ！！！

これがサルボン木村だ！

つい先日サルベージ船で帰国したサルボンの実体!!

出身校：ラ・サル高校
好きな花：サルビア



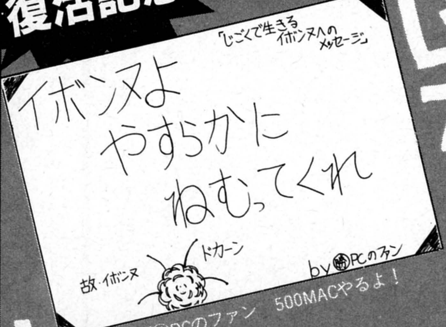
好きな食べ物：サルそば、サルミ・ソーセージ、野菜サルダ
好きな歯磨き粉：サルト・サンスター
病歴：サルモネラ菌による腹痛
好きな男性のタイプ：サルリーマン

嵐のように姿を消したかと思うと、嵐のように戻ってきたイボンヌ。最初からちょっとヘンだな、とは思っていたが、3日めの昼下がり、いよいよイボンヌの正体があきらかになった。なんと彼女は、書類を拾おうとしてかがんだ佐藤編集長の背後に忍び寄り、いきなりその尻にまたがったのである。

一説によると、サルの社会では、身分の上下を確認する意味で相手の尻にまたがるという。つまりイボンヌは、佐藤編集長を自分の手下と考えて、この行為におよんだのである。ところが悲しいかな、人間である佐藤編集長には、サルの常識が通用しなかった。

「イボンヌに犯される〜！」……編集長の悲鳴にビート剛が駆けつけてみると、イボンヌは「ウキャッ」と叫んで窓から逃走。電信柱に登って威嚇するなどして周囲を脅かしたが、バナナにつられて降りてきたところを御用になった。のどかな市ケ谷で、とんだ白昼の捕り物帳であった。（4月1日朝自新聞より）

復活記念　にがお絵コーナー

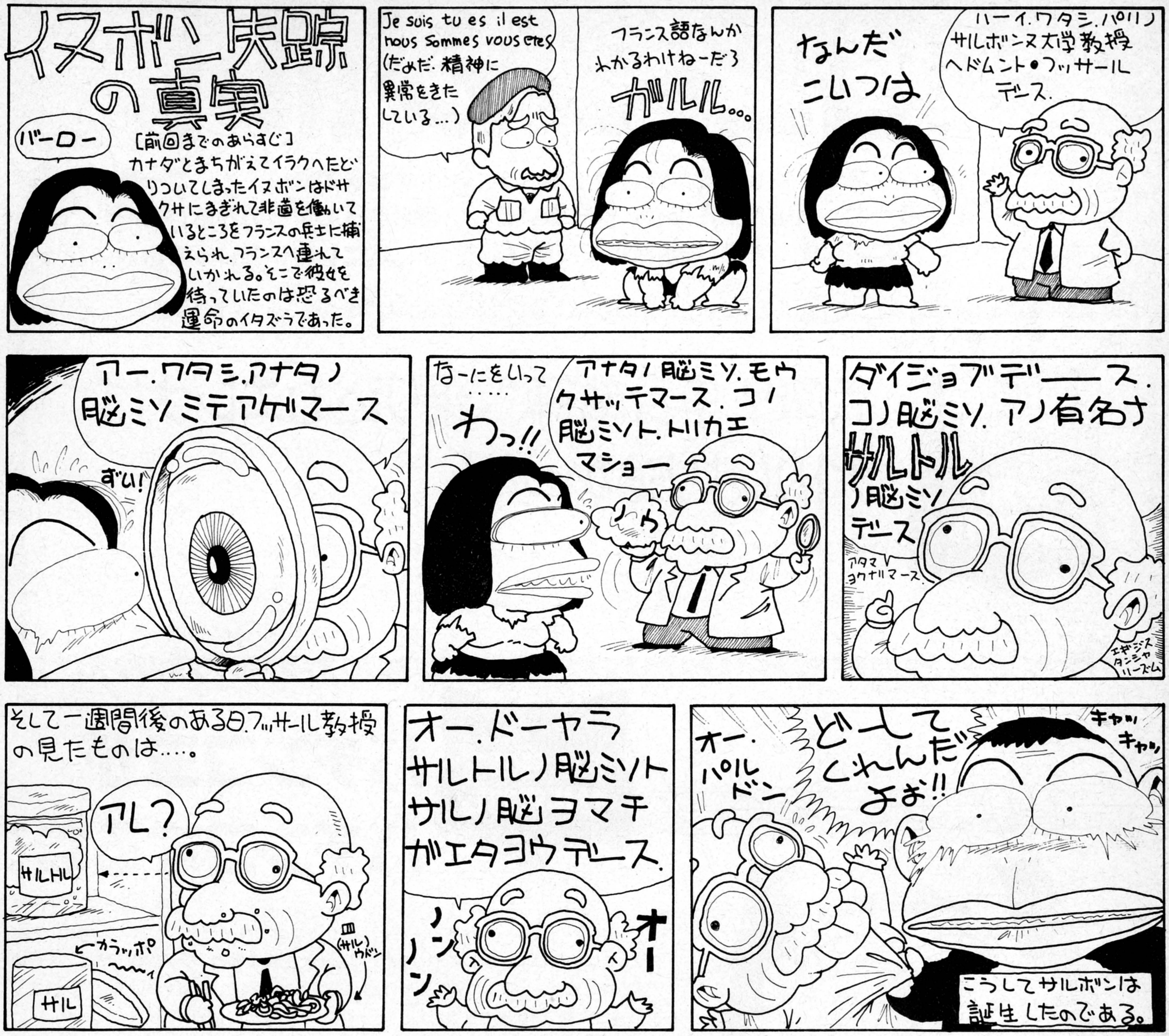


↑東京都／㊖PCのファン　500MACやるよ！

ウッキー！　みんなに心配かけたけど、木村は無事に戻ってきたぞっ。連絡しなかったのは悪かったが、留守のあいだに「追悼特集」までされるとは思わなかった。オマケにこんな不吉なハガキ送ってくるヤツがいるし。バーロー！　"㊖PCのファン"に"ドコドンのデベソ"、てめーらおぼえてろよ。下校時間に待ち伏せしてノミ取りしちゃうぞ！

おまけに人のことサルだのゴリラだのって、バカにすんない！　特にオマエだ、"くそまる子ちゃん"。オマエのイラストは、なぜか木村のじー

パンツ、食ってんのがパン屋さんの仕事。ちがうってばぁ。パン、作ってんのがパン屋さんの仕事。よくわかんないけど、パン屋さんも大変だよね。カゴ屋じゃなくておサルのパン屋っているのかなぁ〜？



ちゃんにソックリで、木村は内心アワてたぞ。ほんと、うちのじーちゃんはサルに似てんだワ。最近ボケてきて行動もアヤしくなったし、ますますサル化してる毎日だ。え？ おめーもサルだろって？ ウキーッ、大きなお世話だい！ 木村のどこがサルなんだよ。モンキーダンスなら誰にも負けないぞっ、GOGO……あれ、墓穴掘っちゃったかな？ ま、いいや。サルも木から落ちるって言うし……あああっ、しまった、ますます墓穴が大きくなっていく！ 木村はサルじゃないんだってば〜っ！



⬆岩手県／ドコドンのデベソ オマエにも500MAC進呈だ――っ！

⬇岐阜県／くそまる子ちゃん ジジイ顔のサル。500MACを贈る。





⬆山形県／あなたは世界一のハゲになれるか!! 500MACあげる。

⬇神奈川県／大ばかI サルっていうより犬っぽいぞ。500MAC。





カルボン木村のコピージャングル

わくわくモンキーランド編

ウッホー、じゃなかった、ヤッホー！うーむ、最近ヘンだなぁ。知らないうちに木に登ってたり、頭掻いてたり、バナナ食べてたり……。こーゆーのを時差ボケって言うのかな(ちがうって)。ま、気にしないでいってみよーかっ！

百獣の王

今月のボスザル

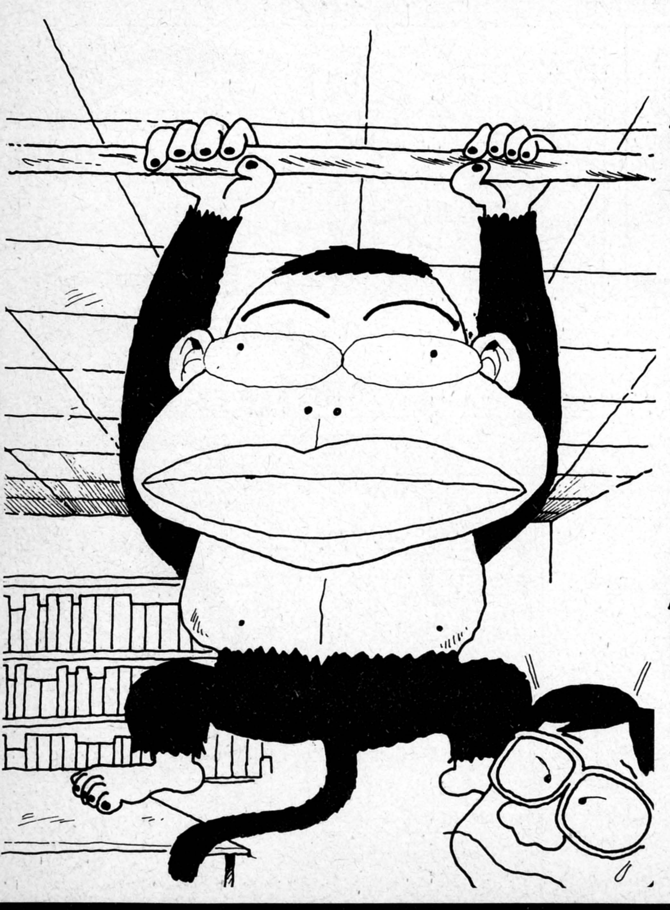
3000MAC

『イースIII』

無敵？単身敵陣へ乗り込むエレナはアドルより強かった！

東京都　LUKE

敵陣に入ってきているのに、ぜったい死なないエレナ。こんだけ強きゃ、ひとりでガルバランを倒せるにちがいない……と、LUKEは語る。だがな、自然界では雄がボスの座につくのが、とりあえずの常識なのだ。どんなに強くても、雌ザルがボスになってはいけない。だから土井たか子は総理大臣にはなれないのである（ホントかよ）。「女はだまってイモ洗い」……これが、サルの社会に伝わる格言である！



今月のサルまわし

2500MAC

『パチ夫くん　幻の伝説』

パチンコ玉がパチンコするな！

岩手県　放送禁止男

自然界にはルールがある。バナナはサルに食われるモノで、バナナがサルを食ってはいけない。ましてや、バナナがバナナを食うなど、もってのほかだ。そーゆー意味では、パチンコ玉がみずからパチンコするなど、越権行為もはなはだしい。掟にきびしいサルの社会なら、とっくに「サルまわし」の刑だぞ、パチ夫くん。

今月のサルは死ぬまで

2000MAC

『1943改』

いくよ、3回！という意味ではない。

宮城県　勝負師蓑川

ブァカモノ。そんなこと、おめーに言われなくたってわかってらい！「やりすぎには注意しよう」などと注釈が添えてあるが、たった3回で「やりすぎ」とはナサケないぞ。昔から、「サルは死ぬまでヤリ続ける」と言うではないか。男なら、一度スカスカになるまでやってみんかい！　それで死ねたら、本望ぢゃ！

今月のサル酒
1800MAC

『パズルボーイ』

迷宮を脱出する前にクサると思う

大阪府　マッサージ

サルが木の穴に隠した果物が発酵して（隠した本人はもう忘れている。さすがサルだ）、自然に酒になった状態……それをサル酒という。ポテリンも、いまごろ迷路でサル酒になってるにちがいない。

今月のとも食い
1500MAC

『バスティール』

最後は1対1で戦うなんて…最初からそうしてれば死者はでなかったはずだ

東京都　スッポン

ホント、この兄弟の人騒がせぶりには非難ゴーゴーだぜ。自然界では、こーゆー似た者どうしの無意味な戦いを「とも食い」と呼んでバカにするのだ。やーいやーい、とも食い野郎ってなモンよ。ウキ。

今月の民事訴訟
1000MAC

『パラソルスター』

勝手に私たちの芸を使わないでください（海老一染之助・染太郎より）

茨城県　ロブスターNo.1

そーか、アレって染之助・染太郎のオリジナル芸だったのか。正月しかテレビに出ないのに、ふだんはどーやって暮らしてるんだろうと心配してたら、ちゃっかり特許で稼いでたワケね。しっかり者！

今月の山本山
500MAC

『レジェンド・オブ・ヒーロー・トンマ』

トンマのマント

東京都　ハじゃない!!

上から読んでも下から読んでも同じなんだ……って、それがどーしたんだよ、山本山の海苔じゃねーんだよっ。罰として次の文を反対から読め。「波も出て、お盆小さく持ちにくい」……まいったか！

今月のボケザル
500MAC

『ワラビー!!』

ウサギの国は、同じ動物なのにカンガルーの売買が行われてる差別のある国だ

秋田県　オマルのカラシ作戦

……おい。ワラビーはカンガルーじゃねーぞ（たぶん）。それに人間だって、同じ動物なのに馬や犬を売買してるぞ。もしかしてオマエ……人間が動物だって知らなかったのか？　この大ボケくんめ！

なめてんのかおメーは!!

静岡県のM.C.浜のコピーを紹介しよう。「けつをイスのかどにスリスリして『かいーの』」……なんのコピーか、わかるか？　つまりだな、イスとスリスリで、『イースIII』ってワケだ。ふーむ、なるほど……………………………ナメとんのか、オメーわっ！　ダジャレにさえ、なっとらんわ！　100MACやるから、一生ケツ掻いてろ――っ！

イボンヌにひとこと♥

テメーらっ、おぼえてろよ

イボンヌ行方不明の情報に、読者からたくさんのおハガキをいただいた。みんな、どうもありが……たいワケねーだろ、バーロー!!　千葉県の「JIN」、「てめ～生きてたら、おれが殺す!!」たぁ、いったいなんだ!!　殺せるもんなら、殺しに来てみぃ。おならプーしてやるぜ、ウキャキャキャ。それからオマエな、岩手県の放送禁止男。「おかしい人を亡くしてしまった」って、木村のどこがおかしーんだよ。顔か？　頭か？　どっちにしろ、許せんぞ。だが、もっと許せんのは宮城県の「グラタン」。イボンヌを男だと思ってたなんて、おめーくらいのもんだぞ、この大ボケ野郎！　もうちょっとマシなこと書いてこいよなっ!!



5月号クイズ当選者発表

正解は「ヤスラカニネムレ」でした。しっかし死んだと思ったら、サルになって帰ってくるとはねぇ。さて当選者は、大阪府の宮本武史くん、愛知県の高木雅成くん、神奈川県の高須豊くん、東京都の村上ゆかりさん、岩手県の佐々木五郎くんの5名です。おめでとう。

最後に一発

なーんだかんだ言って、このコーナーが復活したのは、めでたいこっちゃ。関係者一同、大喜びである。もちろん、オメーらも喜んでくれるよな！　ところで、一部で「木村はサルだ」とゆー心ないウワサが流れているが、とんでもないぞ。木村の美貌と知性をねたむ某イラストレーターの盛本が、勝手にホザいているだけなのだ。盛本め、許さん！



あて先
〒102東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル
㊖PCエンジン編集部「いくパラ」○○係

イラスト／盛本康成

おたより ちょーだい

といったわけで、イヌボンがサルボンになっただけだから、今までどーりにドシドシ投稿するように！　今月お休みだった各コーナーにもガンガンおたよりをすること！　それから、ゲームに関するおたよりやイラスト、フツーのおたよりなんかも募集しているんでよろしくな。あと、写真を送るときは封筒に入れてくれ。ハガキに貼りつけるのはナシ！

HOW TO WIN

㊖PC直伝　攻略法のページ

異色パチンコゲームをチェック！

パチ夫くん

幻の伝説

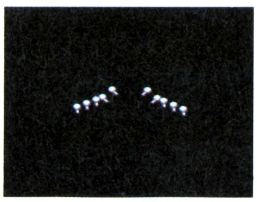


軍艦マーチがCDサウンドで響き渡る。本物の感覚に限りなく近い専用コントローラーも付いて、雰囲気も満点。この、台が超リアルな話題のパチンコゲームをピンポイント攻略するぞ！

ココナッツジャパン／発売中／¥12,800　ETC

クギをよく見て、自分に合うタイプの台を選ぼう

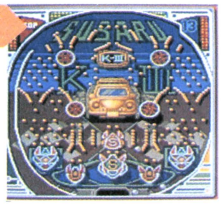
パチンコ台は大きく4つのタイプに分かれる。自分の好みと持ち玉の数などに合わせて選ぼう。それから台のクギを見て、入るか入らないか判断するとハズレがないぞ。まぁ20発も打てば入る台かどうかはすぐにわかるけどね。



⬅クギは開いていればいいとは限らない。玉の落ち方を考えよう。

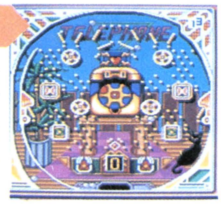
パチンコ台4タイプ

チューリップ



昔からあるタイプの台。どこに入れてもいいから、クギが細くしぼられているかどうかだけ見れば大丈夫。持ち玉が少ない時にも比較的楽な台だ。

一発台



ヤク物に入ると、ほとんど打ち止めの世界という、ギャンブル台だ。一発勝負が好きな人向け。滅多に当たらないけど持ち玉を増やしてから挑もう。

ハネ物



中央のヤク物が羽根のように開くからこう呼ばれる。ヒコーキ台ともいい、初心者向け。数字が書いてあるところのクギを見るのがポイント。

フィーバー



スリーセブンなどに代表されるスロットマシンがついた台。スロットを回すところにいかに多く入れるかが勝負だ。そろいやすい台を見つけよう。

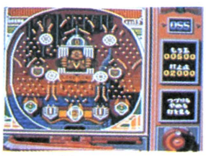
店によって置いている台は違う。ヒントも大事だぞ

ニューTOKIO

一番初めにパチ夫が行くことができる店。3階建てで、ほとんどのタイプの台がそろっている。ここでクギの見方などのいろんなテクニックを磨くといいだろう。おすすめの台は「コング」と「スバルK3」だ。



⬆パチ夫くんの家の並びにある。でも車で行くぞ。



⬆ハネ物の「コング」。これで稼ごう。

パーラーハニワ

古代日本の雰囲気の店。奥にハニワがいるので話しかけよう、泣けるぞ。ここも3階建てで、へんなキャラがいっぱいいるので、話しかけてみよう。クイズゲームもあって楽しめる。おすすめ台は「モンキー」かな。



⬆大きな銅鐸と踊るハニワが目印だ。少しこわい。



⬆かわいい雰囲気の「モンキー」はよく出るぞ。

RIO

野外にある南国ムードのパチンコ店。野外にあるので、とうぜん上の階はないみたい。昔の仲間、半蔵と会える。それ以外は変わったところはなく普通の店だ。おすすめの台は「カンガルー」と「フライングダック」。



⬆巨大な猿の置物と花火が迎えてくれる。

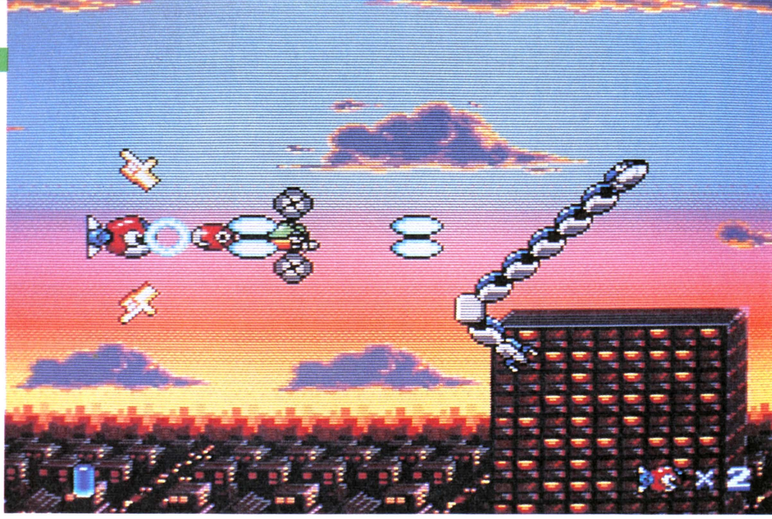


⬆「カンガルー」はクギを選べばかなり出る台だ。

コミカルSTGを徹底分析

エルディス L-DIS

「説明しよう！」富山敬の名調子にのせておくるSTG『エルディス』を、1面から4面まで敵キャラを中心に徹底攻略だ。



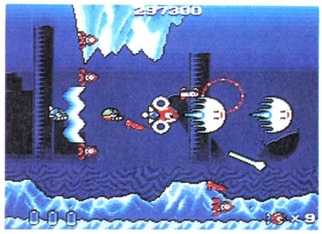
メサイヤ／発売中／¥6,500　STG

ユーちゃんを助けろ！ "すぅぱぁたあ坊"発進！

CDロムの魅力といえば大容量を生かしたグラフィックとサウンドだよね。『エルディス』はそのサウンドの声のほうに力を入れた「聞く」STGなのだ。敵の弱点や攻撃を声で教えてくれたり、パワーアップやコンティニューのときも元気のいい声で叫んでくれる。あとはなんといっても敵のキャラクターの声。ギャグをかましてくれるので笑いがとまらないぞ。

しかし、油断しているとやられてしまう。ゲームの中身のほうは、なかなかハードなのだ。一番簡単なイージーモードでやっても苦戦してしまうぞ。おまけにイージーモードでは4面までしかいけないのだ。

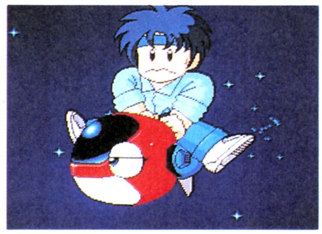
『エルディス』攻略をめざすには、初めのうちはイージーで練習して、十分に腕が上がったらノーマルモードへいこう。



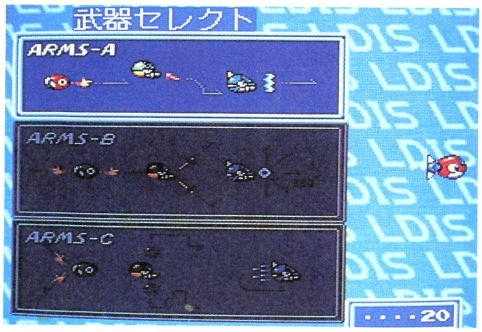
簡単すぎて早く終わってしまうSTGなんかもあるけど、『エルディス』は長く遊べるし、なんといってもギャグが見たいから先に進んでしまうという、なんともお得な1本なのだ。

⬅陸に、海に、空につき進め！ "すぅぱぁたあ坊"。ユーちゃんを助け出せ!!

⬇これは予告編の1シーンだ。イージーモードで4ステージをクリアすれば出る。



3つのパターンとパワーアップする3つのオプション



⬅戦闘パターンの選択画面。ARMS-Cは使いにくいので、ウデのある人向き。

『エルディス』の自機"すぅぱぁたあ坊"は2つのオプションを装備することができる。オプションは3種類あるので、そのときどきに応じたモノをパワーアップさせよう。また、3種類のオプションの攻撃パターンは3タイプある。これはゲームを開始するときにだけ選べるので、慎重に選択したほうがいい。攻撃パターンは基本的に正面にのみ攻撃するARMS−Aと、後ろにも攻撃が可能なARMS−B、Cに分けられる。ARMS−Bは上下にも攻撃できるので一番使えるが、初心者はARMS−Aが無難だろう。くれぐれもARMS−Cは選ばないように。

まるち



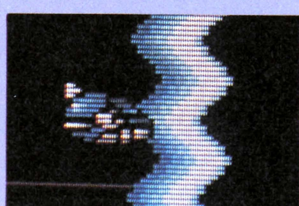
⬅自機のコピーというノリ。ノーマル弾攻撃が頼もしい。

びぃとる

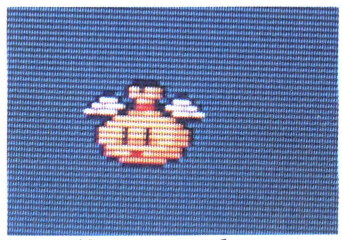


⬅上下の壁ぞいの敵を攻撃する。ひとつは欲しい。

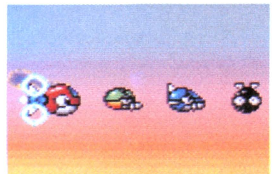
はいぱあ



⬅貫通レーザーを発射できる。変則技が得意なのだ。



⬆これを倒すとアイテムが出るのだ。



➡オプション2つとボムとバリアがベスト。



⬅自機のパワーも最大！こうなりゃ負けないぞ。

ステージ4までの中・大ボス、要注意キャラをチェック！

ステージ――1

ステージ１はいかにパワーアップしておくかがポイントになる。ザコキャラも結構複雑なパターンで攻撃してくるので注意しよう。とにかく、ボムは取らずにバリアのストックをためておき、後半の対ボス戦に備えるのだ。それとスタート直後のビル街のフェンスに当たらないように注意。背景の小さなビルは当たりはないんだけれど、フェンスは当たるとやられてしまうのだ。自機の弾が通過しないところはぶつかるぞ。

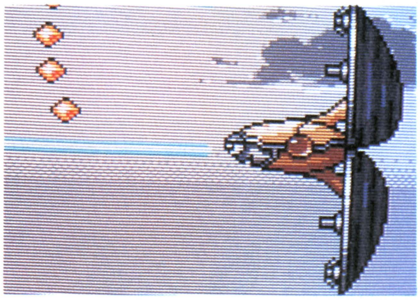
ステージ――2

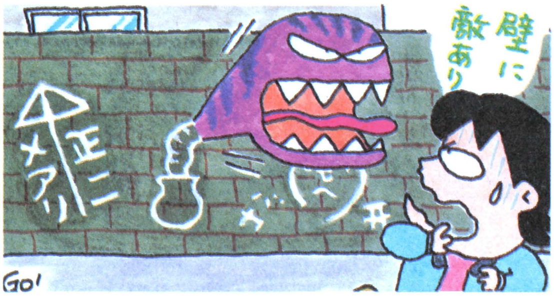
ステージ２は攻撃がかなり激しい。"びぃとるたあ坊"は上下の壁ぞい攻撃用に絶対に装備したほうがいい。敵が現れたらすぐに撃破したほうが安全。よけると後ろから攻撃してきたりと厄介な相手が多い。

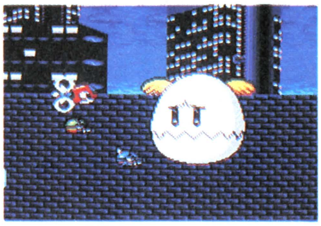


⬆町かどを高速で飛行する、"すぅぱぁたあ坊"。敵の弾が見えにくいので注意。

➡ステージ１の中ボス"C-G-Me"。一度復活するから注意しよう。







⬆タマゴ攻撃をしてくるが、それよりもつぶされないように気をつけよう。

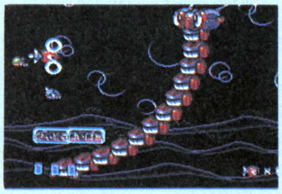
ボス　メタルヘビー

弱点はユーちゃんが教えてくれるし、"ライトニングレーザー"を撃つときは叫ぶからよけやすい。よけるときは後ろに下がって上下に動こう。



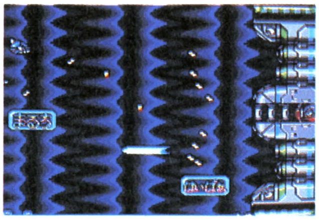
ボス　エデピトネス

一度倒してもすぐに逆襲してくるニクいヤツ。弱点は顔だが、顔から攻撃してくるので、オプションたちに攻撃させたほうが安全。

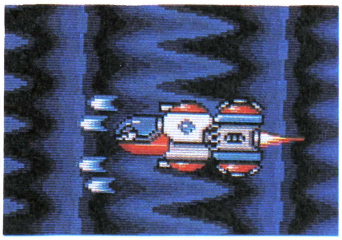


ステージ――3

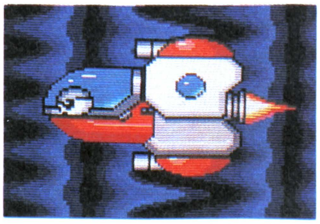
ステージ３は一度やられると回復が簡単にできない。慎重に進んでいこう。噴射口はすぐに壊して、道を確保しながら進まないとだめだ。あと回しにすると、敵にはさまれて攻撃されるぞ。砲台にも注意。



⬆よく見ると奥にラーゴンがいるのだ。しつこいヤツだぜ、まったく。



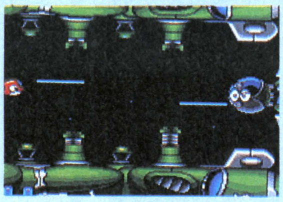
⬆"ハード・ラーゴン・Ver2.0"だ。かなり弱いから、なめてかかれ！



⬆"ビッグ・ハード・ラーゴン"。大きいだけによけづらいのだ。注意しよう。

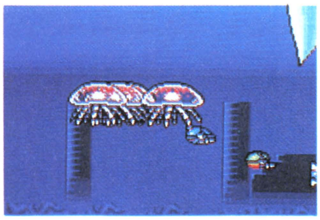
ボス　スーパー・デラックス・アーマード・ハード・ラーゴン・レベル99

名前はスゴいがたいしたことはないぞ。弱点の顔の前にいき、上下をオプションで守り攻撃すれば楽勝。

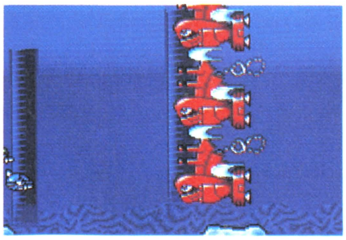


ステージ――4

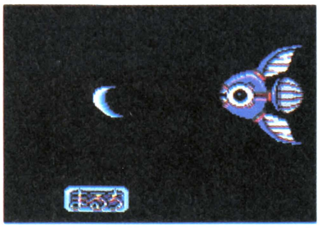
さて、いよいよ中盤戦だけど、このステージ４はオニのように難しい。ザコといえどもあなどらずに進もう。中ボスがメッチャメチャ強いので、やられてパワーダウンしないように。"はいぱぁたあ坊"がとても有効。



⬆このクラゲの攻撃にはとくに注意だ。オプションを使いきらないとやられる。



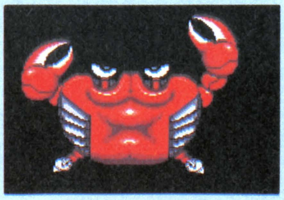
⬆出たー！　こいつがカタイ。そのうえ弾をガンガン撃ってくるのだ。先手必勝。



⬆中ボス"えねもでんと"。その名のとおりとんでもねぇ攻撃をしてくるぞ！

ボス　クラブボビー

シンプルなボスである。これなら中ボスのほうがよほど強い。パンチに注意しながら攻撃をよけ、横からジックリ攻撃すればかならず勝てる！



神はキミを見捨てない！

POPULOUS

ポピュラス



神となり民を育てて悪魔の民を全滅させる異色のSLGが、ついにPCエンジンに登場。500面を超えるコンクエストのクリアに至る道のりはとほうもなく長い。今月は、途中で挫折しているキミに捧げるトラブル対策講座だ！

ハドソン／発売中／¥7,800　SLG　4M　B·U　ROM RAM

壁にぶち当たったキミに捧げるスランプ脱出法！

この『ポピュラス』は、一見ややこしそうに見えて、始めてみれば意外にもコマンドもわかりやすいシンプルなゲーム。しかし、これなら絶対という必勝法がないだけに、一度壁にぶつかると、それきり投げてしまいがち。とくに初期のレベルをハルマゲドンでいっきにかたづけてきた人は、後半になって、使えるコマンドの制限が増え、悪魔のスピードが上がってくると、手に負えなくなってしまうのではないだろうか？　しかし、ほんとはこのゲームの醍醐味はそこから先にある。細かい策を弄し、いかに悪魔の災厄をかわし、しぶとく生き残り、逆転を図るか？

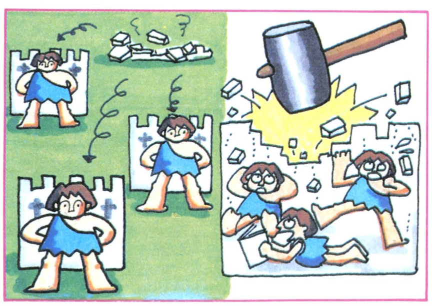
ここでは、誰もが悩むさまざまな問題を、ひとつひとつ具体的に取り上げて答えていく。わかりやすいコマンドも、極めていけば奥は深い。たとえば造成コマンドは、ふつう神の民の繁栄を図るためにのみ使うものと思われがちだが、悪魔の民への災厄としても利用できるのだ。こういった細かいテクニックの積み重ねで、さまざまな制限を乗り越え、栄えあるコンプリートをめざそう！



誰でも最初は悩むもの〈基本のQ&A〉

Q 民が建物を作らない！

A まずシンボル集合コマンドになっていないかを確かめよう。シンボルに向かう民は基本的に建物を作らない。次は、城などの大きな建物が並んでいる場合。民は中でくつろいでしまっていて、建物の人口がフルにならないと表に出てこない。このときは建物の隅を隆起させていったん建物を小さくして外へ出そう。ただし環境が厳しいときは追い立てすぎないように。



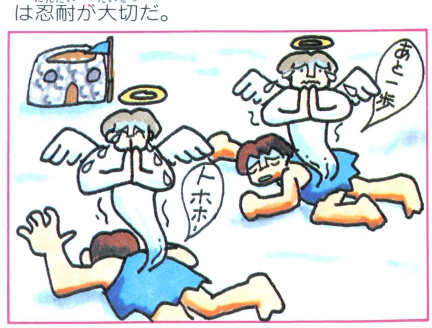
Q 建物が大きくならない！

A 大きな建物が建つだけの広い平地がなければ、建物は大きくならない。山を崩し、海に土地を広げ、十分な広さの平地を用意しよう。また、平地であっても崩せない岩や沼、騎士によって燃やされた建物の廃墟などがそばにあれば、それが邪魔になってしまう。いったん土地を海の高さまで掘り下げて、邪魔ものを消してから、あらためて整地し直そう。



Q 民が消える！

A 環境が厳しい場合、長く表を歩かせると、民は体力が尽きて死んでしまう。消えた民は昇天したというわけなのだ。雪原などを初めてプレイしたとき、草原と同じつもりでやっていると、次々に民が消えるので焦るかもしれない。民が表に出ないうちに十分な土地を用意し、すぐ近くに建物を建てられるようにしてやろう。ともかく最初のうちは忍耐が大切だ。



イラスト／星野由美子

奇跡が起こせない！

Q 造成できない

A ゲームオプションをチェック。造成条件は「自分の側の民か建物が見える範囲」または「自分の側の建物が見える範囲のみ」のどちらか。造成方法が盛り上げのみで、掘り下げられないこともある。この場合はくれぐれも慎重に造成を。設定で造成が不可のときは、地震を使えば多少は整地できる。

Q 騎士が作れない

A リーダーなしで騎士は作れない。シンボル集合コマンドでリーダーを作ろう。騎士コマンドが使えない設定の場合は、強いリーダーを作って敵陣に送り込む。騎士と違って廃墟を作らないので、あとがラクだ。

Q 火山が起こせない

A 火山が使えない設定なら、火山の代わりに造成コマンドで土地を盛り上げればいい。ただし、その前に造成条件を確かめ、騎士を送り込むか、敵陣に自陣を近づけてから実行せよ。

Q シンボルが移動できない

A シンボルが移動できないという設定はない。ただ、最初のリーダーが死んだりしてリーダーがいないとシンボルは移動できない。まずは集合アイコンで民をシンボルに触れさせて、リーダーを作ろう。

Q 地震が起こせない

まず次の3点をチェックしよう。
①一時停止コマンドでゲームをストップしてはいないか？
②サイコパワーが足りなくはないか？
③その技が使えないように設定された面ではないか？

A 地震は、敵への災厄としてそれほど効果的な手段ではない。だから、地震が不可能な設定の場合は地震にこだわらないで、ほかの天災を使うようにしよう。

Q 沼が作れない

A 沼のコマンドは平地が効果的。逆に言えばデコボコの土地では沼はできない。沼が使えない設定の場合に敵の騎士を殺すには、土地を掘り下げて水に落とすのだ。

Q 洪水・ハルマゲドンが使えない

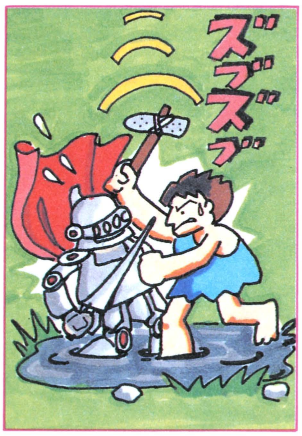
A これらの大技が使えない設定の場合、時間がかかる勝負になることを覚悟。敵陣から遠い地点で領土を広げてパワーをため、火山で敵のパワーを減らすのも一手だ。

危機はどうやって乗り越えるか？〈災厄対処法〉

レベルの低いうちは悪魔側が使える災厄は少ない。その分できる災厄はめったやたらに使ってくる。あらかじめ敵が使える災厄を確かめて備えておこう。悪魔が連続攻撃してくる面では、敵から離れてスタミナをためるようにするといい。ともかく基本をしっかり身につけよう。

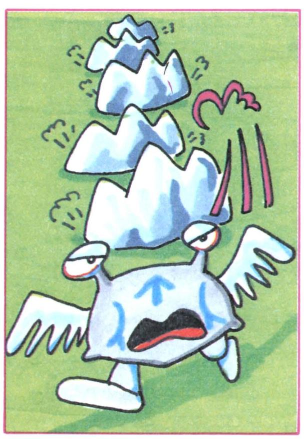
騎士が来た！

まず早期発見。敵のリーダーにシンボルをつけておくといい。騎士が来たら、土地を掘り下げ、水に落とせ。民と戦闘中ならラクだ。沼をよけて歩くので、沼攻撃するならタイミングを計り連発でくらわせること。強いリーダーに迎え撃たせてもいい。騎士が何人も次から次へと送り込まれてくるような面の場合は、パワーが十分たまるまでの時間を稼ぐため、敵陣と反対の方向へ土地を開拓していくと少しはラク。



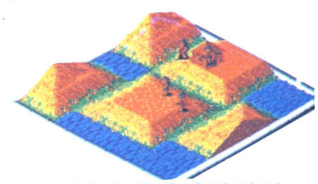
モンスターが通る！

マップ上に突然、岩が一直線に現れたりしたら、それはモンスターの仕業。画面を斜めに走りながら、災難をばらまいていく。岩を吐きまくっていくカニ、カーペットに乗って現れて木を植えていく魔法使い、沼を作っていくカエルの3種類がいる。こいつらを防いだり、倒す方法はない。ともかく早期発見して災害対策に走るのみだ。慣れてくるとそろそろ来る頃だなと見当がつくようになるだろう。



グラリ、地震だ！

恐れることはない。早めに見つけて土地の修復をすればいい。レベルの高い面では、修復もちょっとだけしたらあとは放っておいて、ほかのことをすべきだ。



洪水だー！

これはもう、あらかじめ土地を高めに造成しておくしかない。水に落ちることが致命傷でない面の場合なら、急いで造成したり、火山で民を助けることもできるけどね。また悪魔側の洪水の被害が大きくなるように、地震で悪魔側の土地をボコボコにしておくのも賢いやり方だ。

火山出現！

少しの火山なら、その土地は見捨てて新天地をめざしてもいい。だが、連発で火山を作られるような場合は、根性で山を平らにすべし。地震で崩すのが手早い。



沼に落ちるー！

底なし沼以外はさほど神経質になることはない。沼の修復にも地震を使うと簡単だ。悪魔側が沼を連発するときは、多少デコボコのままにしておこう。なお、ハルマゲドン前には沼がないかをチェック。シンボルにたどり着くまでに沼で次々と死んだら目もあてられないからね。



どんデルセン童話より

桃太郎突説《最終回》

井沢　寛／著　菊池晃弘／画
さくまあきら／監修

前回、桃太郎くんは浦島の村まで行きました。みなさんおさらいはしましたか？

「娘は誘拐したァ。キャッシュで500万用意しろォ！　領収書のあて名は上様でいいか⁉」

それはおさらいではなくて人さらいですね。人さらいはしちゃいけません。

さて、金太郎、浦島というメインキャラを仲間に加え、桃太郎くんの旅は続きます。

暑かったり寒かったり 困難多い北の国をゆく

浦島の村を後にした桃太郎一行のゆく手に謎解き山がそびえている。謎解き山の長い洞窟を抜けると、そこは一面雪景色が広がる北の国であった。

「ひひひひひぇぇぇ、さささささ寒いよ〜」

桃太郎はブルブルふるえながら言った。

「そそそそそそんなうすうすうす薄着でだだだ大丈夫かい。きき金きききき金ちゃん金」

ラップかおまえは。

「ちょっとケツがシモヤケになりそうだぜ。だけど北国はいい。♪ア〜ア〜アアア…」

金太郎は北国に来た感動のあまり『北の国から』のテーマを歌い出した。

「ちわッス、田中邦衛ッス！　こら純、おまえ父さんのパンツはいちゃダメだろ、いくらウチが丸太小屋で貧乏だからって。蛍は肛門科の看護婦やってんだぞ。感謝感謝…」

「なななななんだあれは⁉」

『北の国から』を見てなければ、まったくわからない金太郎のボケをさえぎるようにして桃太郎が空を見上げながら言った。浦島がそちらに目を向けるとなんと空が真っ赤ににじんでいる。

「あれは寝太郎の村の方角ですよ」

浦島が言った。

☆

寝太郎の村は溶岩に没していた。煮えたぎる溶岩から火柱が噴き上がっている。焼けつく炎が空を赤く染め上げていたのだ。

「アチチチ、これ以上近づけないぜ」

はらがけ1枚というカッコの金太郎は飛んでくる火の粉をはらうのに忙しい。

「お〜い、桃太郎さん。こっちですよ〜」

みんなで呆然と立ちすくんでいると、どこからか声が聞こえた。よく見ると、近くの地面に人が入れるくらいの穴がポッカリ開いている。どうやら声はそこから聞こえてくる。

「でっかいモグラの巣かな？」

金太郎が言った。

「よし、じゃあハンマー持って待ってよう」

桃太郎は穴のそばでハンマーをかまえた。

「桃太郎さん、ここです…」

ボカッ！　中から顔を出したのは人だった。

「うう、いたいよ、いたいよ…。桃太郎さん、この穴はモグラたたきゲームじゃないッスよ。さあ入ってください」

桃太郎は、頭蓋骨殴られノ介さん（仮名）の後について穴に入っていった。穴の中はとても広く、人がたくさんいた。店も開かれていて、村がひとつスッポリ入ったような様相だった。

「桃太郎さん、よく来てくださいました。私たちは寝太郎の村のものです」

村人の1人が近づいてきて言った。

「オニが海を掘ったおかげで、溶岩が噴き出してきたのです。私たちは村を出てここに逃げてきました。ですが、寝太郎はまだ村で寝ているんです」

溶岩の中で寝るとは、いい根性をしている。

「桃太郎さん、寝太郎を助けるためにもあの溶岩を消してください。氷の塔にいるしこめサマが持っている氷の杖を使えば溶岩は固まってしまうはずです」

しこめはかつて桃太郎と戦って改心し、今では近隣の村の人気者になっているのだ。

「桃太郎、どうやら氷の塔に行かなきゃならないようだな。ちょっと寒いけどよ」

金太郎ははらがけに手を突っ込みながら言

った。そりゃそんなカッコじゃ寒いわな。

「ちょっと待って、その前に買い物」

「おいおい、こんな時になに買うんだよ？　『F1サーカス』はまだ売り切れてるぜ」

「ちがう、ちがう」

桃太郎は武器屋で灼熱の弓を買った。この弓は寒いところの敵によく効くのだ。

「よし、これで用意できた。まずはきっちょむサンにあいさつしていこう」

きっちょむサンはかつて桃太郎がしこめと戦った時にお世話になった人である。きっちょむサンの家は氷の塔への途中にある。桃太郎たちは穴の外へ出て、歩き出した。

「みんな、路面が凍っていてμが低いぞ。タイヤの選択に気をつけろよ」

最近F1にハマっている金太郎が言った。

「特にアイスバーンにはスリップしないように…うおおっ、スピン！」

スッテン!!　言ってるそばから金太郎がころんだ。

「金太郎さん、注意してくださいよ。ほら私の手につかまって」

浦島が差し出した手に金太郎がつかまった。

「うわわわわわ！」

スッテン!!　金太郎にひっぱられて浦島もすっころんだ。

「なに、とんねるずのギャグみたいなことやってんの。氷の上は優雅にすべらなきゃダメだよ。ほらぼくみたいに」

ラ〜ララ〜。桃太郎はフィギュアスケートのようにすべり始めた。

「どう、うまいもんでしょ。それっ、伊藤みどりの三回転半ひねり！」

ギュルルルルル！　ズゴーーーン！

豪快に頭から氷に突っ込んだ。

「く…び…折れ……た…」

「キーキー！　大丈夫ですか！」

サルが桃太郎に走り寄ったが、そのまま止まらず桃太郎に激突した。それを見ていたイヌもついでにころんだ。おまけにキジもきりきりまい。

「うぐぐぐ…、こんなことならかんじきを買っとけばよかった…」

桃太郎は鼻血を出しながら悔やんだが、もう遅い。その後も一行のひとりバックドロップは続いた。ステーン！　ズゴーン！　バキッ！　その場面を遠くから呆然と見ていたひむろやしゃサン（35歳）は語る。

「ええ、なんというかもう、私どもが襲う必要なく、勝手に死んでくれるんじゃないかと思いました。これＮＨＫの取材ですか？」

悲惨な旅である。

「うおお桃太郎、腹が冷えたー！　やっぱはらがけ１枚じゃあか〜ん！　ピチピチピチ…」

悲惨すぎる旅である。

☆

ようやく桃太郎たちはきっちょむサンの藁葺き屋根の家にたどり着いた。扉をたたくと中から人のよさそうな顔をしたきっちょむサンが出てきた。

「うぎゃぎゃあー！　ハンニャハラ！　南無八幡大菩薩！　怨霊から我を守りたまえー！　ジュゲムジュゲムパイポパイポォ!!」

桃太郎たちを見るやいなや、きっちょむサンは必死に十字を切って祈り出した。

「きっちょむサン、桃太郎ですよ」

「え、桃太郎さん？　なんだ、そんな血まみれの腫れあがった顔をしてるから、幽霊かガッツ石松かと思いましたよ」

桃太郎たちは炭火で暖を取り、きっちょむサンの話を聞いた。

「そうですか、寝太郎の村が…。たしかにしこめサンの氷の杖があれば、溶岩は消えるでしょう。ですが今や氷の塔は、やしゃ姫に占領されているのです」

「やしゃ姫？」

「地獄王の娘です。そのすさまじい妖力と血も涙もない残忍な性格で、鬼族の中でも恐れられています。顔はかわいいらしいですが」

「きっちょむサン、詳しいね」

「ええ、私ミーハーなもので。こう見えてもribbonのファンクラブ入ってます」

「いくらオニとはいっても、女の子とは戦いにくいなあ。でもしこめサンと寝太郎を助けるために、ぼくたちは行かなくては」

「ではこれを持っていってください。氷の塔を登るのに必要なかぎなわです」

桃太郎はかぎなわを受け取り、きっちょむサンの家を後にした。

恐怖の塔で一騎打ち クライマックスだ〜

氷の塔。巨大な氷の鬼が天に向かってそびえたっている。札幌雪祭りで金賞をとってしまうくらい荘厳な建物だ。だがこの塔は観光用ではない。近くにいるものすべてを凍りつかさずにはおかない絶対零度の冷気を放射しているのだ。

桃太郎たちは塔の前に立っていた。

「うわあ、こりゃすげえ。かき氷5000杯は食えそうじゃん」

金太郎、この緊迫した場面でもうちょっと味のある感動のしかたはないのかいな。

「みんな気をつけろ。地獄王の娘がいるところだからね。慎重にソ〜ッと行くよ」

と、桃太郎が立ち止まると、列の一番後ろにいたサルが前にいたキジにいきおいよくぶつかった。キジはすべって前のイヌにぶつかり、イヌは浦島にぶつかり、浦島は金太郎に…。

「うわわわわー！」

ドンガラガッシャーン！　桃太郎たちはもみくちゃになって氷の塔になだれこんだ。

「いててて、慎重に行こうと言った矢先にこれだ。ちゃんと車間距離をとってくれよ。ほら全員小さく前へならえ！　直れ！　休め！」

一行がちゃんと並び終わると、桃太郎は道具袋からかぎなわを取り出した。ブンブンブン！　いきおいよくかぎなわを振り回し、上に向かって投げつけた。

ヒュルルルルル〜、カッシャーン！

かぎが上の階にひっかかった。桃太郎たちは縄をつたって、登っていった。

「ファイトー！　いっぱーつ!!」

桃太郎は叫んだ。やはり山登りに、このかけ声はかかせない。

最上階には氷の扉があった。かつて桃太郎が、しこめと戦った部屋だ。

「みんな、この部屋にやしゃ姫がいるにちがいない。慎重に…」

桃太郎が立ち止まると、列の後ろにいたサルがキジにぶつかり、キジが…。

「あら〜、やっぱりね〜!!」

ドンガラガッシャ〜ン！　と部屋の中になだれこんだ。

「あいたたた」

桃太郎が顔を上げると、そこにはなつかしのしこめが驚きと喜びで泣き崩れそうな顔になって立っていた。

「おお、おお、桃太郎かい。来てくれたんだね、やさしい子だよ。気をつけておくれ、やしゃ姫がそこに…」

しこめが言い終わらないうちに、あたりの空気が一変した。

ゴゴゴゴゴゴゴゴゴゴ（恐怖感を出すための効果音、怖がってください）!!

桃太郎の前に、暗く、深い、闇が広がっていった。闇はみるみる大きくなる。

ゴゴゴゴゴゴゴ（怖がってください）!!

闇の中にボッと燃えるような２つの炎が灯った。その炎が闇の中にいるものを照らし出した。頭にツノを生やし、六芒星の杖を持った女の子。やしゃ姫だ。２つの炎は、やしゃ姫の憎しみに燃えた瞳だった。塔の厚い氷さえも溶かしそうな燃え立つまなざしでやしゃ



姫は桃太郎を見た。全員は背中にふるえを感じた。
「ももも桃太郎」
金太郎はふるえる声で桃太郎にささやいた。
「こ、これギャグ小説なのに、なんか恐ろしい雰囲気になっているぞ。この緊張感、もうたえられましぇ〜ん。フラッ」
金太郎は戦う前に失神寸前だ。
その時、やしゃ姫が口を開いた。
「ホホホホ、待っていたわ桃太郎。お父さまにたてつく愚か者の顔を一度見たくってね。思っていた通りのマヌケ面だわ。力の強いものが弱いものを支配するのは自然の摂理。人間はオニに服従するのが当然なのよ。それがわからないのだものね」
「バカヤロー、力だけが強さじゃないぞ！ 人間はたしかに弱いけど、その弱さを補ってあまりあるだけの勇気や愛情があるんだ！」
桃太郎は言い返した。
「ホホホ、だからおまえはアマイのよ。愛や勇気などという実体のないたわごとで世の中が治められるとでも思ってるの。いいわ、おまえの言うそのきれいごとがどこまで通用するか私に見せてごらん!!」
やしゃ姫がキバをむき出して襲いかかってきた。ゴウッとうなりをあげて振り下ろされた杖の一撃が、緊張感でフラフラ状態の金太郎に炸裂した。金太郎はなんとかまさかりで受け止めたが、いきおいよくふっとばされた。
桃太郎と浦島は剣で打ちかかるが、やしゃ姫は踊るようにヒラリとかわす。自分の攻撃が通用しないと悟った浦島は、守りの術と乙姫の術で仲間の体力回復に努める。
「ホホホ、どうしたの。噂に聞いた桃太郎とはこの程度の男なの？」
やしゃ姫の猛烈な攻撃で、塔が震動する。ようやく戻ってきた金太郎に再びやしゃ姫の一撃。金太郎は上空へふっとばされた。
「日本人初宇宙へ〜〜〜〜〜!!」
金太郎はわけのわからないことを叫びながらはるか彼方の点となっていったが、天井にぶつかって落ちてきた。
「打ち上げ失敗!!」
守りの術でカバーされてはいるが、それでもダメージははかりしれない。
「期待はずれね。この程度の男なら地獄にはたくさんいるわよ」
やしゃ姫の攻撃が続く。３人は、ボロボロになりながらも立ち向かっていく。
「しぶといわね。こうなったら一気にカタをつけてやるわ」
やしゃ姫は分身した。
「うわー、どっちが本物だー!? まるでコロッケと美川憲一を見るようにわからない〜!!」
桃太郎たちの攻撃は幻を斬る。
ドン！ ドンッ！ ２倍になった攻撃に３人の命は風前の灯だ。
「桃太郎さん、私はもう…だめです。後はたのみました…」
浦島は最後の力をふりしぼって、乙姫の術を使い、気を失った。
「バカな！ なぜ自分の体力を捨ててまで仲間を守ろうとする!?」
やしゃ姫の杖から浦島めがけてビームが発射された。
「あぶねえっ！」
金太郎が浦島の体をかばった。ビームが金太郎を直撃した。
「しびびびびびびび！ しびれるねぇ〜」
金太郎のはらがけが焦げて煙が出ている。
「……!? なぜ…、なぜ命をかけてまで他人をかばう。それが愛というものなのか…」
やしゃ姫の攻撃が止まった。やしゃ姫の心に迷いが生じ、分身がぼやけた。
「桃太郎、今がチャンスだ！ あいつの本体がわかったぞ。おいらに続け！」
金太郎がまさかりを振り上げ、やしゃ姫に向かっていった。桃太郎は金太郎のスリップストリームに入り、続いて走る。
「愛……勇気……思い…やり……」
やしゃ姫は戦いを忘れている。
「どりゃりゃりゃりゃりゃー!!」
金太郎はやしゃ姫に突っ込んでいった。我に返ったやしゃ姫は、杖を振り回して応戦する。杖が金太郎のわき腹にくいこみ、金太郎はなぎ倒された。
やしゃ姫がそのまま体勢を崩した瞬間。
「ろっかく――――ん!!」
最後の力を振りしぼった桃太郎の必殺の一撃がやしゃ姫をとらえた。
シャキ――――ン！ ズガガガガガッ!!
やしゃ姫の手から杖が落ちた。
「うぐぐぐぐ…。わからない、なぜ…なぜ私が負ける…。わから…ない…」
やしゃ姫はひざを折るようにして崩れた。
「…………………………………………」
やしゃ姫はうつむいていた。心の中の迷いと闘っているのであろう。やがて顔を上げると、その顔からは憎しみが消え、おだやかなやさしい表情になっていた。
やしゃ姫は静かに語り出した。
「私は…父である地獄王からいつも聞かされてきました。人間とは、弱い、ものごとを自分で決められない生きものなのだと。だから人間はオニに従った方が幸せなのだと…」
やしゃ姫はひと言ひと言、自分の迷いを断ち切るように苦しそうに話す。
「だけど、桃太郎さんたちの戦いを見てわからなくなってしまいました。父が正しいのかあなたたちが正しいのか…。だから…だからしばらくあなたたちと一緒に過ごして、父の言葉がはたして正しいのか考えてみたいのです。どうか私をつれていってください」
やしゃ姫は桃太郎を見つめた。
「いやあ、そんなあらたまって言われるとテレちゃうなあ。でもやしゃ姫がそうしたいのなら、いつまでもぼくたちと一緒にいなよ」
桃太郎は頭をかきながら言った。
「男ばっかでむさくるしかったんだ。女の子がいれば少しはおいらも色気が出てくるってもんだ。ガハハハハ！」
そんなことを言ってる金太郎は、はらがけが焼けてポコチンが丸出しになっている。
そこへ、しこめがやってきた。
「桃太郎や、私もおまえに心変わりさせられてしまったけど、今度はやしゃ姫か。おまえ

は人の心を動かす力をもっているんだね。ほら氷の杖だよ。持っておいき」
　桃太郎は氷の杖を受け取った。
「では、みなさん、行きましょう」
　浦島が言うと、新たにやしゃ姫を仲間に加えた桃太郎一行は、明るい表情で氷の塔を後にした。
「いや〜、しかしこの小説が始まって以来の真面目な展開で、まるで別の空間にいるみたいにドキドキしちゃったよ」
　金太郎が言うと、桃太郎が答えた。
「だって、やしゃ姫との戦いは『桃伝II』の中盤のクライマックスだもん。泣かせるシーンなんだからギャグかます余裕がなかったよ」

仲間も4人そろったし 冒険の旅いよいよ佳境

　桃太郎たちは寝太郎の村に帰ってきた。溶岩はまだグツグツと煮えたぎっている。
「さあ、杖を使うかな」
　桃太郎が道具袋をのぞこうとすると、
「ハイッ」
　と、やしゃ姫が答えて杖を振りかざした。やしゃ姫の杖からビームが出て、寝太郎の村を直撃した。ドゴ――ンと1軒の家の藁葺き屋根がふっとんだ。
「ゲ―――ッ!!」
　一同は仰天した。
「やしゃ姫の杖じゃないよ。氷の杖だよお」
　桃太郎は泣きそうになって言った。
「ご、ごめんなさい。私少しでもお役に立ちたくて…」
　やしゃ姫がショボンとすると、金太郎が豪快に笑って言った。
「ガハハ、やしゃ姫はやることがハデでおもしろいぜ。まあ、気にしないこった。村がなくなったわけじゃないもんな」
　あらためて桃太郎が氷の杖を使うと、空からオーロラのように氷の結晶が降ってきて、みるみる間に溶岩は凍りついてしまった。
「よし、これで村は元に戻った。寝太郎の穴にいるみんなに知らせてこようぜ」

☆

　桃太郎たちが穴に下りていくと、ちょうど下から人が登ってきたようで、桃太郎はその人の頭をしたたかに蹴ってしまった。
　ドンガラガッシャ――ン!!
　ハデな音を響かせて、その人は下まで落ちていった。
「うーん、うーん、痛いッスよ。気をつけてください桃太郎さん。シャレにならんスよ」
「あ、頭蓋骨殴られノ介さんじゃないですか。寝太郎の村の溶岩が消えましたよ」
「えっ、本当ッスか！　そりゃ最高ッスよ！　みんなに知らせてくるッス！」
　殴られノ介は、穴にいる村人たちに知らせてまわった。
「やった―、家に帰れるぞ―！」
　村人たちは口々に叫びながら、先を争って出口に押し寄せた。ちょうど出口にいた殴られノ介は村人たちに踏みつぶされ、もみくちゃにされてしまった。
「痛いッスー！　助けてくれッスー！　神様ヘルプッスー!!」

☆

　村人たちと一緒に桃太郎も村に戻った。頭蓋骨殴られノ介も家に戻ってきた。



「ひえ―、家の屋根がないッスー！　あとかたもないッスー！　神様そりゃないッス、あんたはいつも意地悪ッスよ―！」
　殴られノ介の魂の叫びが村にこだました。やしゃ姫はペロッと舌を出して、ちょっと悪かったかなと反省した。
　村の中では寝太郎が大きなイビキをかいて堂々と寝ていた。
「グオー、ンガー、グオー」
「おい寝太郎、おい、起きろよ」
　桃太郎が寝太郎を揺すると、寝太郎は目をこすりながら起き出した。
「フアア…、もう朝かい。よく寝たなあ。おかげでスッキリ目がさめ…た…ンガー！」
　寝太郎はまた眠ってしまった。
「寝太郎ったら！　おまえ今まで溶岩の中で眠ってたんだぞ」
「ムニャ。どうりで寝汗でパンツがびっしょりだよ。あぶなくそのまま永遠の眠りについちゃうとこだった。ありがとう桃太郎さん」
　寝太郎はそう言うと、また眠った。
「ンガー、ンガー、フレディが来るよ〜」
　桃太郎はあきれ顔で仲間と顔を見合わせた。
「まあいいや、とにかく無事だったんだし」
　桃太郎たちは村人たちに別れを言い、寝太郎の村を後にした。

☆

　草がそよ風になびいて気持ちがいい。見上げれば雲ひとつない青空が広がっている。
「桃太郎さん、この旅もようやく半分まで来たってところですかね」
　歩きながら浦島が言った。
「うん、3回連載で最後まで行く予定だったけど、半分しか進まなかったなあ」
　桃太郎はちょっと残念そうだ。
「これからもきっと、楽しくて苦しい冒険がおいらたちを待ってるぜ！　ブッ！」
　金太郎がイモをほおばりながら言った。
「私も、オニが正しいのか、人間が正しいのか、桃太郎さんたちと一緒に探索しなければなりません。それにはまだ時間がかかります」
　やしゃ姫が言った。
「うん、読者のみんなが連載延長希望のハガキを送ってきてくれたら、この話ももっと続くと思うんだけどなあ。とにかくこれからも長い旅になりそうだ。でもぼくを待っている人がいる限り、ぼくはどこへでも行くよ」
　桃太郎が言うと、金太郎が答えた。
「おまえにはどこまでもついていくぜ」
　みんなの心はひとつだった。
　桃太郎の胸に地獄王へと続く、遙かな1本の道が浮かび出た。桃太郎はその道を歩いていく。希望に燃えた目で。

（ひとまず完）

連載を終えて………

井沢どん

　というわけで、短期集中連載「桃太郎笑説」は一応終わりです。本当は『桃太郎伝説II』のストーリーをすべて書くつもりだったんだけど、ギャグ入れに夢中になっているうちに、枚数がつきてしまいました。
　もし読者のみなさんが、この話の続きがぜひ読みたいと言ってくれたら、いつでも再開します。ハガキをどんどん送ってください。
あて先は(勝)PCエンジン編集部
「桃太郎やめないで」または
「桃太郎延長」係まで。

KADOKAWA 一 夢の島

THE ISLAND OF DREAMS

今月のCHECK POINT

- ★「幕末純情伝」今夏松竹系で公開
- ★「アルスラーン戦記」劇場用アニメ今夏公開
- ★「高千穂伝説殺人事件」来春公開予定
- ★「ぼくらの七日間戦争2」今夏松竹系で公開
- ★「ロードス島戦記」OVA第7巻好評発売中
- ★「宇宙皇子天上編」「ルナ・ヴァルガー①巻」「魍魎戦記MADARA上巻」OVA好評発売中

MOVIE 牧瀬里穂が「沖田総司」を大熱演

つかこうへい原作「幕末純情伝」ロードショー公開迫る!!



「沖田総司はBカップ」をキャッチコピーにこの夏、松竹系で「ぼくらの七日間戦争2」と同時公開される「幕末純情伝」。主演の牧瀬里穂は、この映画のために、週2回、殺陣(たて)の稽古(けいこ)をしていたというから、映画にかける意気込みが違う！

3月後半のはっきりしない天候に悩まされた撮影も、4月中旬には無事終了、夏の公開に向けての準備は整ったようだ。

沖田が女だということを知った坂本竜馬（渡辺謙）は、なんと沖田に惚れてしまう。幕末の英雄である2人の結末はいかに？

公開が楽しみだね！

牧瀬里穂メモ

本名同じ。昭和46年12月17日生まれ。B型。身長160cm、B82－W60－H84。武田薬品「ハイシーL」やＪＲ東海「シンデレラエクスプレス」のＣＭで一躍有名になった。



MOVIE 「アルスラーン戦記」待望の映画化

200万部を超える田中芳樹原作のベストセラーを豪華スタッフで





⬆若き王太子アルスラーンは、14歳にして立ち上がる。

“豪華絢爛(ごうかけんらん)、疾風怒濤(しっぷうどとう)の一大スペクタクル英雄絵巻”『アルスラーン戦記』は、田中芳樹原作（角川文庫）の第１巻「王都炎上」の映像化。監督に浜津守、キャラデザインに神村幸子、作画監督に黄瀬和哉という、一流スタッフが制作にあたる。ファンタジーアニメの決定版まちがいナシ！

MOVIE 浅見光彦早くも第2弾が決定

「高千穂伝説殺人事件」来春公開！

“平成の名探偵”、浅見光彦のシリーズ化が決定。絶賛公開中の『天河伝説殺人事件』に次ぐ第2弾は、『高千穂伝説殺人事件』（内田康夫原作）と発表された。監督はもちろん市川崑、浅見光彦に榎木孝明の“ゴールデンコンビ”で、来年春休みロードショー公開を予定している。



⬆第2弾について記者会見する、スタッフ。

⬇『天河…』の舞台あいさつに臨む「浅見光彦」。



MOVIE 宮沢りえに続け！

「ぼくらの七日間戦争2」に熱い期待



宮沢りえを育てた「ぼくらの七日間戦争」のパート2がこの夏、松竹系で公開される。今回は沖縄の無人島が舞台。

制作発表で、第2の宮沢りえを目指す琴乃ちゃんは「中学生パワーで今年の芸能界の台風の目となることを誓います」と宣誓。現在、沖縄でロケ中だ。音楽は話題のB.B.クイーンズが担当。



渋谷琴乃●昭和50年6月9日生まれ。15歳。特技はダンス、マラソンというスポーティな女の子。身長156cm、B78－W55－H82。



明賀則和●昭和46年12月11日生まれの19歳。オーディションの時にはバック転を披露。特技はバイク（限定解除）。身長170cm。

おっかけ最新情報

今夏公開される『サイレント〜』『アルスラーン〜』の宣伝に協力してくれるスタッフをファンの中から1万人大募集！ハガキに住所、氏名、年齢（学年）、電話番号を明記して、〒104 東京都中央区築地1-13-5 松竹（株）映像宣伝部〈六次元英雄戦士〉係へ（問い合わせも同じ）。締切は6月17日必着。

ロードス島戦記通信 No.11

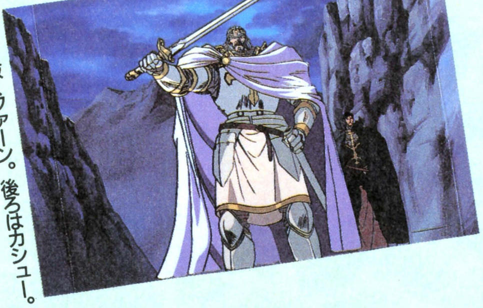
OVA よくわかる「ロードス島」講座 第7回 ファーンとベルド

今月は「コミック版ロードス島戦記・連載開始記念」ということで、コミック版の主役ともいえるファーンとベルドの小特集をお届けします。彼らがなぜ「6英雄」と呼ばれるようになったのかを中心に紹介していきます。

ファーンとベルドがロードス島を統一（征服）するべく戦った戦争のことを、人々は英雄戦争と呼びました。これは「6英雄」の中のふたりが戦ったことに起因しています。

英雄戦争からさかのぼること約30年、「もっとも深き迷宮」に封印されていた魔神が突然よみがえり、ロードス島を恐怖の底におとしいれたことがありました。ロードス島に住む人間、エルフ、ドワーフらは協力して魔神に立ち向かったのですが、魔神はとても強く、数多くの犠牲者を出すはめになってしまったのです。

ロードス島の住人たちは最後の手段として、精鋭部隊を送り込むことにしました。戦いは熾烈（しれつ）を極めましたが、ついに魔神を倒すことに成功したのです。その精鋭部隊こそがファーン、ベルド、ウォート、ニースら「6英雄」だったのです。


➡剣を抜くファーン。後ろはカシュー。

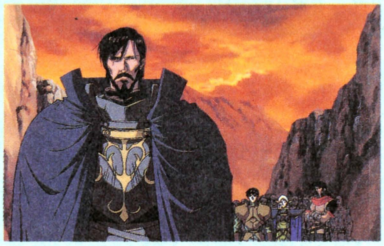
●

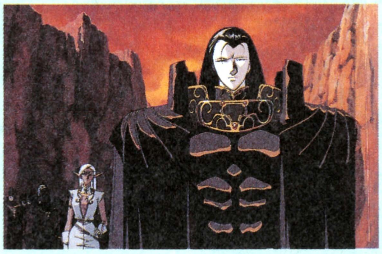
ファーンはサーガに「白き鎧をまとい、聖剣を手にした」と歌われた騎士です。後のヴァリス国王ですが、英雄戦争の際にベルドの剣にかかり、命を落としました。

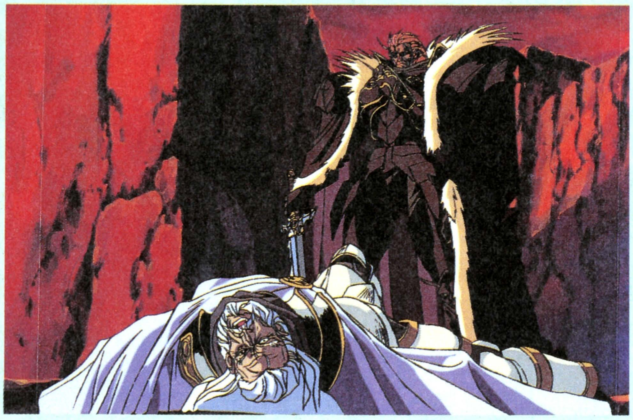
●

ベルドはサーガに「魔神を打ち取り、そして心を魔神に奪われた」と歌われた戦士です。「魂砕き（ソウルクラッシュ）」と呼ばれる魔剣のためか、ファーンとほぼ同じ年齢であるにも関わらず、実に若々しいのが印象的でした。後のマーモ国の皇帝。英雄戦争でファーンを倒したものの、その直後に何者かの放った槍に胸を貫かれ、絶命してしまったのです。


➡ファーンと一騎討ちするべく「魂砕き」を抜くベルド。


➡ふたりの戦いを見守るカシュー、パーン、ディードたち。


➡ベルドの腹心の部下であるアシュラム。後ろはピロテース。


➡ファーンの善戦も及ばず、戦いはベルドの勝利に終わった。しかしこの後、どこからか槍が飛んできて…。

OVA スーパーファンタジックラインナップ KADOKAWA OVAシリーズ

宇宙皇子 天上編
うつのみこ



『天上編宇宙皇子』は、藤川桂介原作の大河ベストセラー小説（角川文庫）のOVA化作品。'89年春の劇場版映画の大ヒットを受け、よりダイナミックに2度目の映像化となった。監督に今沢哲男、キャラデザインにいのまたむつみを迎え、SFX大作並みの特殊映像処理も駆使している。頭に角を持つ青年「宇宙皇子」を主人公に壬申（じんしん）の乱の世を背景とした古代日本の歴史ファンタジーが華麗に展開される。

魔獣戦士ルナ・ヴァルガー



秋津透原作のファンタジーノベル（角川スニーカー文庫）を、1巻30分全4巻のオリジナルストーリーで待望のビデオ化。リムズベル公国の3人の公女、ルナ、ゼナ、ヴィーナたちをはじめ、キャラクターの魅力とノリのいいストーリー展開は、ボクたちを絶対に楽しませてくれるはずだ。世界征服を企むダンバス軍に敢然と立ち向かうのは、なんと、伝説の魔獣ヴァルガーと合体した、全裸のルナだった！

魍魎戦記（もうりょうせんき） MADARA 摩陀羅



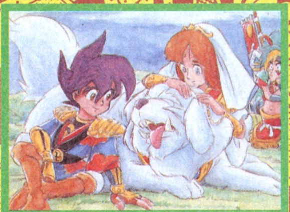
㊖ファミコンに連載され大人気となった、田島昭宇原作のハイパーRPGコミックのOVA化だ。単行本全4巻（ドラゴンコミックス）はミリオンセラーを達成。

主人公のマダラは、金剛国軍との対決を決意するのだが、敵将ミロク帝は実の父だった……。聖神邪、夏凰翔、影王など人気のサブキャラも設定を変えて登場！



てんがいよきょう

天外余興II



第7回

イラスト／辻野寅次郎

広井王子総帥のおコトバ



ウォッス！　春を迎えて模様替えしてみた天外余興IIである。どーだ、なかなか派手になっただろー。ところで、角川メディア・オフィス主催のサンキューベリマッチショーは実に盛り上がった。つい口がすべって、ヤバイ話もしてしまったが、やはりファンと触れ合うのはイイ。またやりたいものであるぞ。

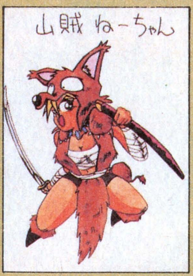
寅のイラスト魔境

神奈川県　大野貴生くん



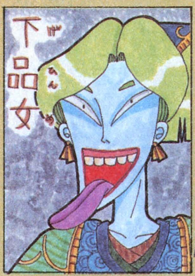
⬆「こーゆー絵大好き！」と、総帥が強くプッシュ。

宮城県　妖刀ハルサメくん



⬆マヌケな狼の顔がイイ。ちょっと虎王に似てるね。

石川県　北川麻里さん



⬆この絵、REDの新人の女の子にそっくり！

岡山県　松崎正明くん



⬆初めての３Ｄ投稿。アイデア賞ですね。

女の子キャラ大集合だ!!

“女の子”というテーマにしたら、ハガキが来る来る。なんと連載以来の最高記録を樹立。うれしい！　もちろんテーマ以外の投稿でも面白ければ採用しちゃうから今後ともよろしく！

群馬県　田村暢宏くん



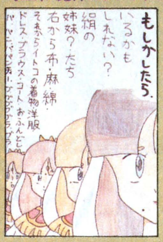
⬆ディテールを描き込むともっといいぞ。

埼玉県　須藤週作くん



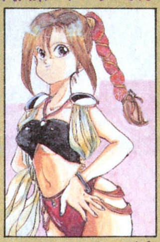
⬆たしかにコワイ。女の子に見えないよ。

埼玉県　魔神王タアトくん



⬆これもアイデア賞。絹の姉妹ってイイね。

岡山県　ゆーらいさん



⬆こーゆー絵が一番好きだぞっ（総帥）！

長野県　荻勝太郎くん



⬆衣装デザイン賞。ネーミングもいいよ。

山口県　おくとぱす☆めんどおさん



⬆小説版「天外」では、綱手も大活躍します。

女王マキのこのゲームが感じちゃう　番外編

うふふ。連載２回めにして、いきなり番外編よ。だってベリグーなハガキがたくさん来てるんですもの。㊫のヒトには、私の愛のこもったタカラの「ブルースボトル」をあげちゃうから喜びなさい。㊋は悪例、賞品はナシよっ（怒）！

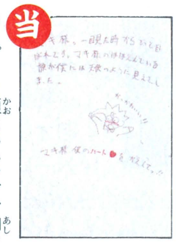
当



兵庫県　吉田高光くん

⬅コピーと顔はいいけど、脚はもっと細く描いてほしかったわね。

当



静岡県　闇の騎士くん

⬅天使ですって。うれしいこと書いてくれるわ。イラストもグーね。

当



東京都　かぼちゃくん

⬅この人、浪人決定ですって。残念ねぇ。でも、来年はきっと合格よ。

怒

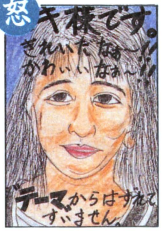


茨城県　卍丸くん

⬆一生懸命描いたのはわかるけど、美しくないわ！

⬇イヤーン、なんなの、この二重アゴ。失礼しちゃう!!

怒



北海道　中田幸弘くん

らん外余興　ゲームメーカー各社さんへのお知らせで〜す！　ただいま女王様は、おもしろいゲームをご所望中。気に入ったゲームは、このページで女王様自ら大プッシュいたします。「うちのゲームをやってくれ！」というメーカーの担当者さんは、女王様への貢ぎものを持ってREDまで！

王子様のお部屋

涙が出た。つ、ついに…オープニングデモのアニメが開発マシン上で動いた！　辻野のバカが、とんでもないコンテをきったもんで、本当に動くのかと心配だったのだが…みごとに天外チームと岩崎が動かしたぞ!!　卍丸、極楽、カブキ、絹が、イキイキと動いているんだ!!　なんと、これでデモアニメだぞ！　このあと、壮大なオープニングアニメが動くのだ！　それと、町マップ、城の中などを主人公4人が動き回っている！　天外チームは、今本当に必死になって仕事を進めているんだ。監督の桝田省治も、天外世界をみごとにゲームにしている！　スゴイぞ!!　早くみんなに見せてあげたい。画面は、早ければ5月中にも、みんなの前に出せる…かナ？　ふふふふ楽しみにネ！

イラスト／中野豪

大阪府　天外苦境IIさん

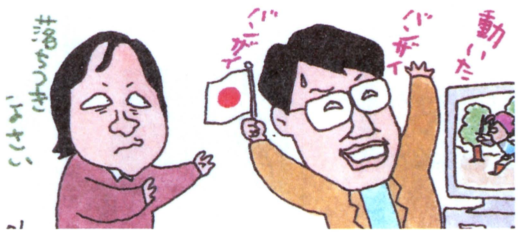


茨城県　橋本恵一郎くん



⬅みんなミョーに似ているぞ（総帥）。前列の2人は美化しすぎですね（辻野）

⬅絵は気に入ったが私は〝王子〟ではないぞ！　以後、気をつけるように。



究極 ゲームライフ も募集中!!

先月号に引き続いて、「究極のスナック菓子」を募集中であります。ゲームをプレイしながら食べるならこれがサイコーだぜっ!!　という、キミのお気に入りスナックを書いてビシバシ送ってちょーだい。地元でしか売っていないような、ローカル色豊かなスナックもOK。現物を送ってくれれば、総帥はじめ天外チーム&REDメンバーが責任持って、味見をさせていただきます。あて先はココ↓。

女王マキの贈りもの

ハイハイ～、みなさんいつも「女王まきの贈りもの」コーナーに、たくさんの応募ありがとうございます。左ページのように、一部にはご機嫌を損ねるようなハバキもあるものの、おおむね女王様のご意向に沿った作品が集まっております。これに力を得て、今月もみなさんへのプレゼント収集に奔走する女王様でありました。

さて、今月のプレゼントは、TV・アニメ音楽界の重鎮、あの驚天動地の傑作OVA「天外魔境～自来也おぼろ変～」の音楽を担当された作曲家・田中公平先生サイン入り同作品サントラCDで～す。



⬆ノリのいい田中先生、女王様にCDを捧げるの図。

おたより大募集 あて先

〒102
東京都千代田区
九段南4-7-16
市ケ谷KTビル
㈱PCエンジン編集部
天外余興II○○係

らん外余興 RED新作スクープ!!　RED関係者の証言によれば、MS美少女とガンダムメカデザインで有名な明貴美加先生が全面参加する、謎の新作が進行中とのこと。タイトルは『○○お嬢様××（仮）』？　詳細は、来月以降追って報告します。

㊙PCエンジン 3月31日付

SOFT HIT CHART

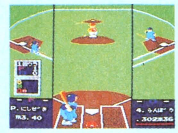
ソフトヒットチャート

ソフトヒットチャートは、有名玩具店の売り上げデータとメーカー提供のデータをもとに、編集部が独自に作成したものです。

売り上げBEST10

スポーツゲームが意外な強さを発揮!!

1 前作から約3年。出来の方は待った甲斐のある個性的な仕上がり。長く遊べそうだ。



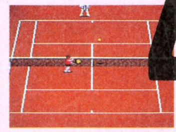
2 『I・II』とはひと味もふた味も違うゲームだけど、ファンには強い支持を受けたようだ。



3 ゼロヨンに全てを賭けるという、現実にはなかなかできない青春を体験できるぞ。



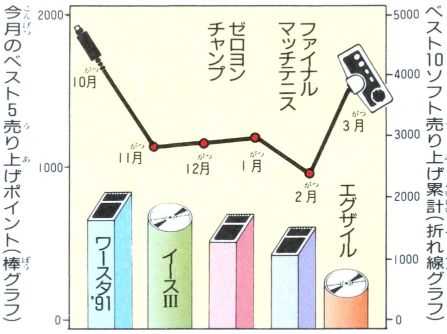
4 スポーツゲームではその実力を評価されているヒューマンがついに出したテニスゲーム。



5 ヴィジュアルとゲーム性がバランス良く結びついたと評判のA・RPG。気軽に遊べるのも○。



順位	前回	得点	ソフト名	メーカー名	ジャンル・形態	価格・発売日
1	— ↑	833	プロ野球ワールドスタジアム'91	ナムコ	SPG 2M	5,800円 3月21日
2	— ↑	779	イースIII	ハドソン	RPG CD	7,200円 3月22日
3	— ↑	657	ゼロヨンチャンプ	メディアリング	SPG 4M BU	6,900円 3月8日
4	— ↑	561	ファイナルマッチテニス	ヒューマン	SPG 2M	5,700円 3月1日
5	— ↑	269	エグザイル	RENO日本テレネット	RPG CD	6,780円 3月29日
6	— ↑	194	モトローダーII	メサイヤ	SPG 3M	6,500円 3月29日
7	8 ↑	185	F1サーカス	ニチブツ	SPG 3M BU	6,900円 '90年9月
8	— ↑	157	マンホール	サン電子	ETC CD	6,500円 3月22日
9	— ↑	150	クイズアベニュー	NECアベニュー	ETC CD	5,800円 2月15日
10	6 ↓	134	イースI・II	ハドソン	RPG CD	7,800円 '89年12月



さすがに大量の新作ソフトが発売されたために、ひさびさに活気あふれるチャートになった。1、2位は前評判通りの売れ行きだが、3位以下は個性的なソフトが健闘を見せて興味深い。

小売り店や問屋側でもソフトの売れる売れないを見極めるのが難しかったらしく、かなりのソフトが売り切れ状態になったみたいだ。

前人気BEST10

今年もF1ブームは続くぞっと

順位	前回	得点	ソフト名	ジャンル・形態
1	— ↑	532	F1サーカス'91	SPG 4M
2	2	409	ロードス島戦記	RPG CD
3	8 ↑	299	PC原人2	ACT 4M
4	— ↑	274	聖竜伝説モンビット	RPG CD
5	10 ↑	257	天地を喰らう	ACT CD
6	6	231	ソーサリアン	RPG CD
7	— ↑	218	パワーリーグIV	SPG ?
8	— ↑	197	BURAI	RPG CD
9	4 ↓	176	天外魔境II	RPG CD
10	— ↑	160	シャーロックホームズ	AVG CD

1位 F1サーカス'91



➡このおそるべきスピード感は前作のままだ。

ベスト10の中にPCエンジンだけのゲームというのが5本。以前は移植ものがメインだったが最近はこういう傾向が強い。

読者が選んだ発売中ソフト BEST 10

『イースIII』前作には及ばず

順位	前回	ソフト名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	1	イースI・II	ハドソン	RPG	62
2	2	桃太郎伝説II	ハドソン	RPG	33
3	−↑	イースIII	ハドソン	RPG	26
4	7↑	F1サーカス	ニチブツ	SPG	23
5	−↑	モトローダーII	メサイヤ	SPG	11
6	−↑	プロ野球ワールドスタジアム'91	ナムコ	SPG	9
7	4↑	ボンバーマン	ハドソン	ACT	8
7	6↑	コズミックファンタジー	RENO日本テレネット	RPG	8
9	−↑	パラソルスター	タイトー	ACT	7
10	−↑	ゼロヨンチャンプ	メディアリング	RPG	6

3位 イースIII



➡発売直後にしてはいまいち。今後伸びるかな。

相変わらず、1位は安定で2位以下がふがいない。たしかに『イースI・II』は優れているけどそれを超えるソフトが1年半も出ていないのは考えもの。

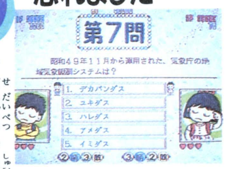
たくさん売れるだけでなく、買ったユーザーが本当に満足するような作品を期待してます。

アーケード BEST 10

引き続きクイズゲームの天下

順位	前回	ソフト名	メーカー名	ジャンル	ポイント
1	1	クイズ殿様の野望	カプコン	ETC	158
2	2	ファイナルラップ2	ナムコ	SPG	145
3	−↑	クイズ宿題を忘れました	セガ	ETC	135
4	3↑	ファイナルファイト	カプコン	ACT	103
5	4↑	GPライダー	セガ	SPG	99
6	−↑	出たな!!ツインビー	コナミ	STG	87
7	−↑	ラッドモビール	セガ	SPG	79
8	−↑	ストリートファイターII	カプコン	ACT	65
9	−↑	ルナーク	タイトー	ACT	54
10	7↑	スーパーモナコGP	セガ	SPG	48

3位 クイズ宿題を忘れました



➡世代別の出題がなかなか面白いクイズだ。

クイズと格闘アクション、レースと、人気のジャンルが固定してきている。パズルゲームが一時の勢いがウソのようにチャート上から消えてしまったけど、こういう中毒者はなかなか治らないので次回では盛り返すことも予想される。

ディスカウント情報

アメ横はいつもゴッタ返している

多慶屋			ヨドバシカメラ上野店		
ソフト名	売値(税別)	割引率	ソフト名	売値(税込)	割引率
ワールドスタジアム	4,280円	2.6割引	ワールドスタジアム	4,060円	3.0割引
1943改	5,200円	2.8割引	1943改	5,040円	3.0割引
イースIII	4,980円	3.1割引	イースIII	5,400円	2.5割引
ロードスピリッツ	5,180円	2.8割引	ロードスピリッツ	5,040円	3.0割引
モトローダーII	4,880円	2.5割引	エグザイル	4,740円	3.0割引
三国志	6,300円	2.8割引	三国志	6,160円	3.0割引
コラムス	4,580円	3.2割引	コラムス	4,480円	3.3割引
ポピュラス	5,480円	3.0割引	エルディス	4,550円	3.0割引
コズミック・ファンタジー2	4,680円	3.1割引	クイズまるごとザワールド	4,340円	3.0割引
ファイナルマッチテニス	4,080円	2.8割引	ポピュラス	5,460円	3.0割引
オーバーライド	4,550円	3.0割引	ファイナルマッチテニス	3,990円	3.0割引
大魔界村	3,500円	6.8割引	TVスポーツフットボール	4,690円	3.0割引
おぼっちゃまくん	4,780円	3.0割引	サイバーシティーOEDO808	4,550円	3.0割引
デッドムーン	5,380円	2.7割引	デッドムーン	5,180円	3.0割引
クロスワイバー	4,680円	2.5割引	大魔界村	2,550円	7.6割引
レジェンドオブヒーロートンマ	5,180円	2.8割引	トイショップボーイズ	1,980円	6.8割引

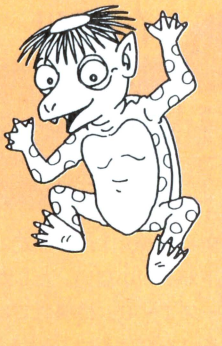


⬆『ラ・ヴァルー』はどこでも売り切れ状態だった。よけいに欲しくなるね。

近郊を取り上げようと思って大宮に行ったんだけど、どこで安売りをしているかわからず。やむをえず、ターゲットを変更した。読者の「この店が安い」情報を募集するぞ。

●調査協力店 キデイランド(原宿、立川)、博品館TOY PARK(銀座)、ハローマック(仙台、勝田、千葉、横浜)、ペリカン(大阪)、高知大丸、おもちゃのデンマーク(愛知)

桃太郎チーム次回作はいったい!?



桃太郎チームの手がけるゲームの次回作は、いったい何なのか? 『桃太郎伝説Ⅱ』発売後の沈黙の中、わが㊖桃太郎かわら版で報道された『十五少年漂流記(仮)』が大本命と見られていたが、なんと、その他にも準備されているゲームがあるのだ。驚くべきことに、桃太郎チームは現在3本以上の新作開発作業に追われている!! 残念だがまだくわしく発表できない「らしい」をつけて書くから深読みしてね。

桃太郎シリーズもある、らしい。『十五……』は、ハードにPCエンジンを予定しているが、他にもPCエンジンソフトが決まった、らしい。なお、うち1作は、移植ではない・・・ゲームボーイのソフトである、らしい。

発売時期は未確定だが、順序としては桃太郎シリーズのゲームが、先に発売される、らしい。

以下、緊迫のかわら版次号を待て。

桃太郎番付

「スーパー桃鉄」カードベスト10

票	大キライカード	順位	大スキカード	票
63	マルサカード	1	ぱろぷんてカード	67
55	デビルカード	2	クリスマスカード	60
41	とうみんカード	3	リニアカード	54
36	ぎゅうほカード	4	エンジェルカード	31
28	ウンチカード	5	ふくびきカード	26
22	だいじしんカード	6	マルサカード	18
19	ふういんカード	7	サミットカード	10
7	やすいほけんカード	8	イトーヨーカード	7
5	クレジットカード	9	だいじしんカード	4
4	オナラカード	10	テレホンカード	3

みんなの声をご紹介

〈大スキコール〉

●クリスマスカード。ホテルなんてくれるとサンタさんを信じちゃう。いや~メルヘン!!

岩手県・星川裕幸

●だいじしんカード。ストレス解消になる。手にはいるときのセリフもバカバカしくて◎。

愛知県・佐藤清和

●マルサカード。一番最後に使うと、異様に盛り上がるから!!

東京都・松田憲治

〈大キライコール〉

●5回に1回は出てくる意味のない「やすいほけんカード」!!

宮城県・カモノハシ福

●マルサカードは、「S桃鉄のプロ」の最大の天敵だあ~っ。

千葉県・Mスライム

●デビルカード。金がドンドンと減るから。

神奈川県・池田竜矢

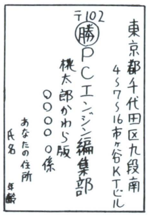
桃太郎番付 桃太郎シリーズゲームミュージック ★ベスト10★ おハガキ大募集!

今度は、桃太郎シリーズの音楽ベスト10だ。一番好きな曲は、どのゲームの、どんな場面の曲か(例・『桃伝Ⅱ』の地獄王と戦うときの曲)、ひとこと理由も書いて送ってね。掲載分はバッジをプレゼント!!

あて先はこちら

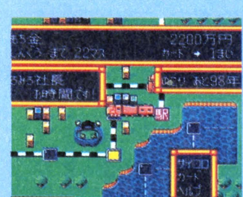
㊖桃太郎かわら版へのおハガキは、左のあて先まで!! ペンネームは8文字までに。住所、氏名、年齢も忘れずに書いてね。みんなのおハガキをたくさん待っているぞ。





〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ケ谷KTビル
㊖PCエンジン編集部 桃太郎かわら版係

作者が明かす『スーパー桃鉄』必勝法 その一



浅学非才な評論家が『S桃鉄』には戦略性がないと申しておりますが、よほど『S桃鉄』が下手なんでしょうね。

そんな人のために『S桃鉄』必勝法を伝授します。作者が明かすのだから本当の必勝法ですぞ!

一、絶対に貧乏神をつけない。

必勝パターンはなんといってもこれ。私は35年モードでなんと3か月しか貧乏神をつけなかったという記録を持っている。そのためには貧乏神がつきそうな位置にいたら、とにかく近い人のところにヒタヒタと近づき、貧乏神がつくや、なすりつけて逃げる!! それがたとえ目的地から遠ざかろうとも貧乏神をつけない!!

この方法ならコンピュータ相手なら10年間一度も目的地に入らなくても、勝つことができます。



↑よけいなお世話ばかりの貧乏神は、旅の道連れにしちゃダメだ!!

初公開

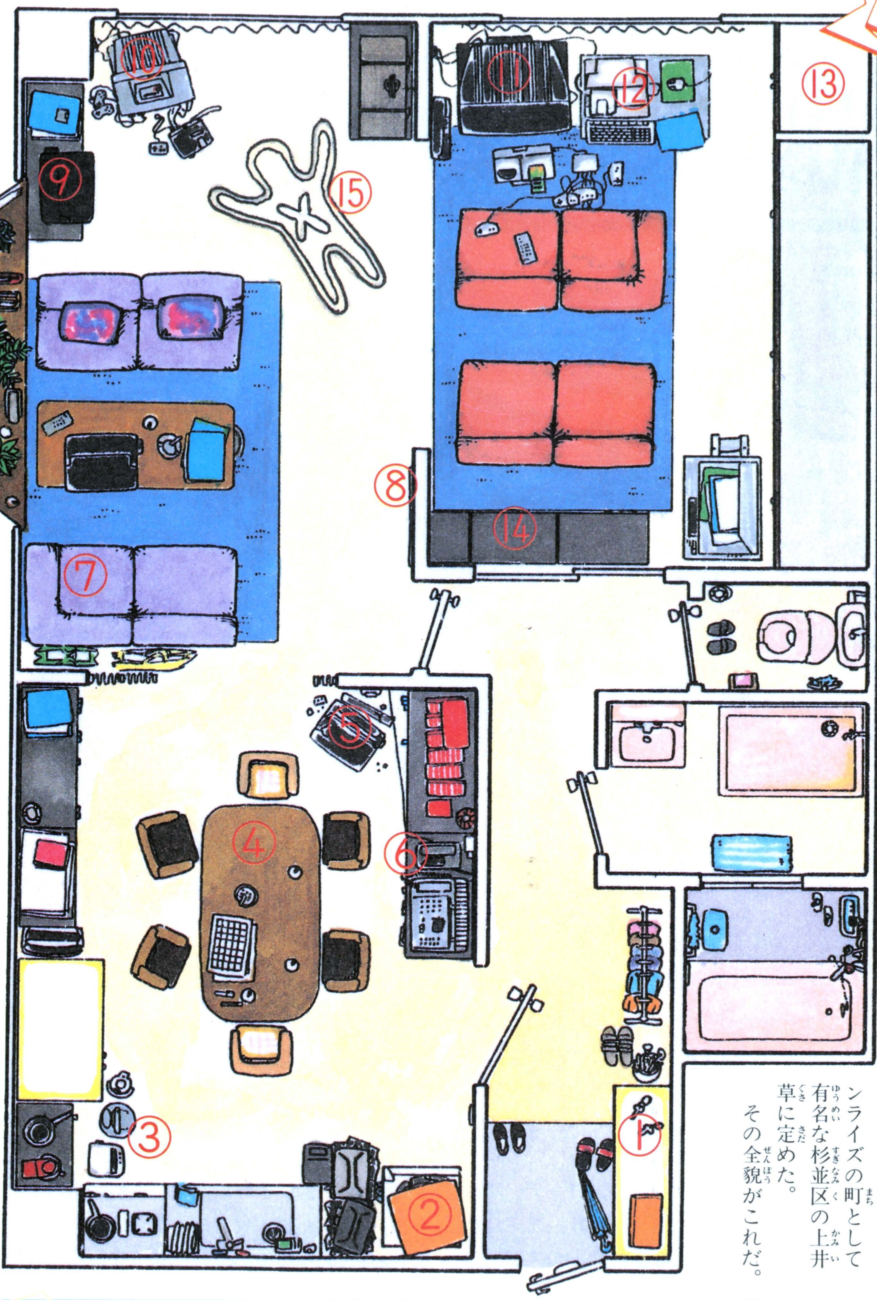
勝 桃太郎かわら版

第四号

元 さくまあきら
&
版 桃太郎チーム

これが桃太郎チームのアジトだ！

この5年間でなんと6回も引っ越しをした桃太郎チームがまたまた引っ越し!! いよいよ安住の地を「ガンダム」のサンライズの町として有名な杉並区の上井草に定めた。
その全貌がこれだ。



❶隣の部屋の鍵。さくま将軍は隣の部屋に住んでいて、通勤時間わずか5歩。なのに先日通勤中に時計を落として壊した。
❷ホームプレート。桃太郎チームは毎日鍋物をしたり焼き肉したりと、業界ではまれな食事が自炊という変なチームなのだ!!
❸炊飯器が2台。常時7～8人が食べるので、ほとんど相撲部屋。
❹会議用テーブル。なのに連日ゲーム作りに追われ、会議などしたためしがない。
❺運馬知男用ワープロ。先日落としてバネが飛んだのに印字できる、執念の一品。
❻のりピーのコードレスホンとFAX。
❼さくま将軍席。寝転びながらアイデアを練るが、そのままよく寝てしまう。
❽掲示板。「午後5時までに連絡がない場合、その日の夕食は用意できませんのであしからず…給食部」の文字。
❾ワープロ。なんとワープロは全部で4台。
❿あの〃スーパーファミコン内蔵テレビ〃。横着者の桃太郎チームはテレビ1台につき1ゲーム用ハード設置をめざしている。
⓫PCエンジン専用テレビ。パナソニックTH－27X1。この後ろのソファがタクシー座席風なのは、どんちゃんのテストプレイをみんなで観戦するため。
⓬PC9801RA。これでMAPを作っているのだ。
⓭PC9801RXが押し入れに格納中。
⓮ハガキ専用棚。世界で一番ハガキを大切にする桃太郎チームならでは。
⓯どんちゃん死体現場。

新作アーケードゲーム
徹底紹介コーナー

月刊ARCADE専科

アーケード

STREET FIGHTER II

ストリートファイター



カプコン／現在ゲームセンターでプレイ可能





⬆白熱する必殺技の応酬。キミは、この究極レベルの格闘戦に生き残れるか？

➡前作のスタイルを踏襲した対決前のシーン。うーむ、腕がなるぜ!!

一瞬の油断も許されない!! 最強のバトルフィールド出現!

キミはもう『ストリートファイターII』をプレイしたか？　もしもまだというのなら、この記事を見たらすぐにゲーセンに走るべきだぞ!!　'91年最高傑作と言っても過言ではない、強烈な面白さを体験できること間違いなしだからね!!

というわけで、今回のこのコーナーでは、いま最もホットな作品『SFII』を紹介だ。とにかくこのゲームは面白い！　スピーディーな格闘技の応酬、それぞれのキャラをはっきり区別させる個性（パラメータ的な）、とゲーム性を高める要素がバッチリ用意されている。そして決定的なのが、流れるようなパターンを持ったグラフィック。

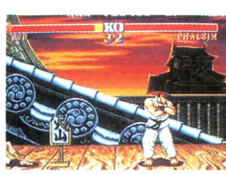
必殺技をうまく決めて対戦相手を倒したときなどは、これ以上ないくらいスカッとできるもんね。ぜひみんなもプレイして、血わき肉踊る格闘技の世界を楽しんでくれ。

格闘技の王者をめざし世界6か国を転戦！

世界の強豪たちが6か国に散っている。彼らをすべて倒すことが、頂点を極めるための条件だ。しかし、真の戦いはそこからだ。



⬅7人の対戦者をすべて倒すと、さらに強大な敵が現れるのだ。



アメリカ



日本



アメリカ



ソ連



日本



中国

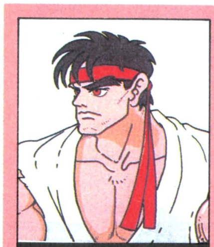


インド



ブラジル

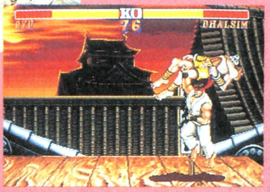
集結した8人のストリートファイター&必殺技を紹介！



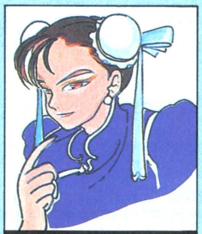
日本代表
リュウ



⬇無敵の必殺技"昇竜拳"。この技は、動作に入った瞬間からほとんど無敵状態になるので超強力なのだ。



⬆真の格闘家をめざすリュウ。必殺技はご存じ"波動拳"。他に前作同様"竜巻旋風脚"もある。



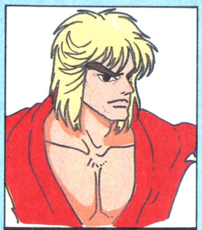
中国代表
春麗



⬇超スピードの必殺技"百裂キック"。春麗は、スピードこそを持ち味としている。



⬆紅一点、行方不明の父を探す女刑事だ。必殺技は"スピニングバードキック"。



アメリカ代表
ケ　ン

⬇ケンとリュウは、攻守のバランスがとれたキャラだ。しかし、必殺技の操作は難しいぞ。





⬆リュウのよきライバル。使いこなす必殺技もリュウとまったく同じなのだ。



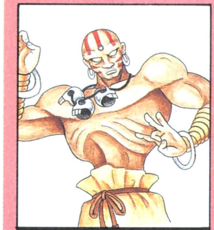
ソ連代表
ザンギエフ



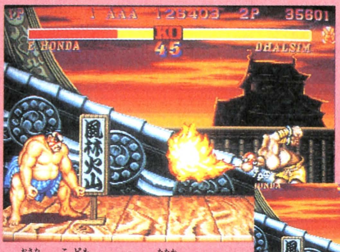
⬇思わず『FF』の市長を連想する"ダブルラリアット"。耐久力が素晴らしい選手なのだ。



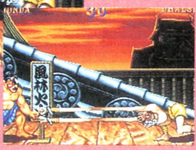
⬆強靭な鋼の体と本格的なプロレス技を持つ男。"スクリューパイルドライバー"は強烈な威力だ。



インド代表
ダルシム



⬇離れた敵を攻撃する"ヨガファイヤー"。通常攻撃も、長く伸びる体が役に立つ。



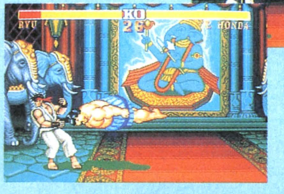
⬆幼い子供のために戦うヨガの達人。操作は難しいが"ヨガフレイム"の威力は抜群!!



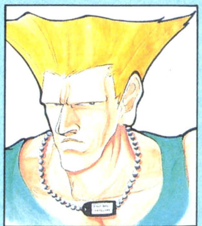
日本代表
エドモンド本田

⬇敵に向かって飛ぶ"スーパー頭突き"。タフでスピーディーと巨体とは思えぬ実力を持つ男だ。





⬆スモウ伝導の志を持つスモウレスラー。"百裂張り手"は空をも切り裂くスピードの必殺技。



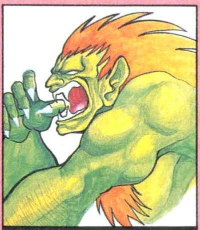
アメリカ代表
ガイル少佐

⬇"波動拳"に似た"ソニックブーム"。ガイルの技は簡単に出しやすいので、おすすめのキャラかも。





⬆戦友ナッシュの仇を探す軍人。"サマーソルトキック"は、操作が簡単で威力もなかなかだ。



ブラジル代表
ブランカ



⬇派手だが、ちと使いにくい"エレクトリック・サンダー"。有効範囲が近すぎるのがネックだ。

⬆ジャングルで育った野生児。必殺技は超スピードの"ローリングアタック"だ。

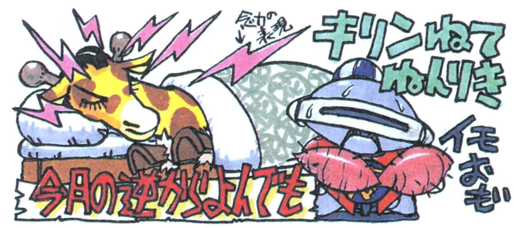


テレの介のアーケードニュースコーナー

AOUショーで発表された新作も、徐々にゲーセンに登場してきている今日この頃。みんな目いっぱいエンジョイしているかな？　さて、早耳新作情報はアタリのSLG風作品『ランパード』。アーケードでは数少ないSLGっぽいものというだけに、興味を持つ人も多いんじゃないかな。ゲームは簡単にいうと、2陣営の砲撃戦。来月はこの作品の紹介をする予定なのでお楽しみにね。

PC ISHOKU SHIKYOU GEPPOU

PC移植市況月報





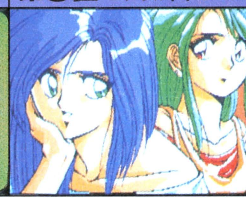
第1位 ファイナルファイト

今月の人気投票Best5

第2位 ドラゴンクエスト



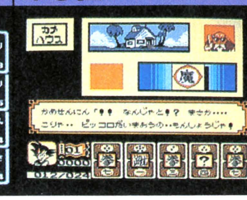
第3位 エメラルドドラゴン



第4位 ファイナルファンタジー



第5位 ドラゴンボール



移植人気投票結果 〈3月集計分〉

順位	前回	得票ポイント	タイトル	オリジナル
1	1 –	963	ファイナルファイト	アーケード
2	5 ⬆	737	ドラゴンクエスト	ファミコン
3	2 ⬇	679	エメラルドドラゴン	パソコン
4	7 ⬆	516	ファイナルファンタジー	ファミコン
5	8 ⬆	491	ドラゴンボール	ファミコン
6	29 ⬆	405	ドラゴンセイバー	アーケード
7	6 ⬇	368	パロディウスだ！	アーケード
8	3 ⬇	307	ドラゴンスレイヤーⅥ	パソコン
9	14 ⬆	304	魍魎戦記 摩陀羅	ファミコン
10	9 ⬇	270	R-TYPEⅡ	アーケード
11	4 ⬇	254	サイレントメビウス	パソコン
12	19 ⬆	202	大工の源さん	アーケード
13	23 ⬆	201	テトリス	パソコン
14	20 ⬆	196	ダライアスⅡ	アーケード
15	16 ⬆	184	U.S. NAVY	アーケード
16	25 ⬆	149	パンクショット	アーケード
17	17 –	145	サーク	パソコン
18	13 ⬇	141	三國志Ⅱ	パソコン
19	15 ⬇	137	エリア88	アーケード
20	27 ⬆	110	マジックソード	アーケード

『Fファイト』強し!! 圧倒的な票差でV3！

今月のチャートはまたもや大混戦！ 前回の順位と同じだったのは、たったの2作しかない状況だったのだ。しかし、やっぱり強い『Fファイト』。1万に向かって大爆走中ってとこだね。で、注目してほしいのは歴代ベストの方。いよいよ『Fファンタジー』が、次回で1万に達する見込みなんだ。月報社では公約通りスクウェアに直訴を敢行する予定なのでおっ楽しみに!! さてさて、どんな答えが返ってくるのか今から興味深いぞ。

歴代Best20だ

順位	累積ポイント	タイトル
1	23648	ドラゴンクエスト
2	12293	テトリス
3	11330	グラディウスⅡ
4	9956	ファイナルファンタジー
5	8311	ファイナルファイト
6	6873	エメラルドドラゴン
7	5527	R-TYPEⅡ
8	5380	SDガンダム
9	4817	三國志
10	4127	信長の野望(全国版)
11	4097	パロディウスだ！
12	3925	エリア88
13	3561	ウィザードリィ
14	3213	フェリオス
15	3017	グラディウスⅢ
16	2779	ドカベン
17	2642	魍魎戦記 摩陀羅
18	2493	サイレントメビウス
19	2467	ドラゴンスレイヤーⅥ
20	2456	スーパーマリオブラザーズ

  イラスト／薄葉士郎

●メーカーの方に直接お聞きしました●

このコーナーお役に立ってます？

「はたして、この移植人気投票はソフトメーカーに少しでもアピールしているのだろうか？」という疑問は、よくハガキの意見でも見受けられるし、多くの人が感じていることなのじゃないかな。そこで今回特別企画として、PCに移植作を発表しているメーカーの中から、４社に質問をしてみたのだ。

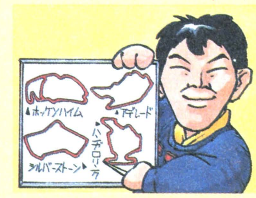
どう？　みんなの疑問を少しは和らげられたかな？　直接の影響力こそ無いけれど、このコーナーもムダではなかったよね。これからも頑張ろうぜ!!

メーカー担当	コメント
NECアベニュー 多部田さん	必ずしも、あの人気投票に挙がっているものを移植するとは限りませんが、かなり参考にはさせてもらってます。特に最近は、パソコン作品の人気度に注目ですね。
タイトー 川島さん	いちおう参考リストとして、いつも見させてもらってます。会社としての認知度はそれほど高くないと思いますけど、個人的には注目させてもらってますよ。
ナムコ 御所脇さん	やはり、こういうユーザーの意見が反映されているものには、社内のいろんな人間が興味を持ってますね。見えない部分で、わが社にも影響していると思いますよ。
アイレム 高津さん	もちろん参考にしてます!!　やっぱり、ユーザーが望むものを出していきたいですから。人気の高い作品に関しては、十分検討する価値がありますね。

連載 第４回

ナムコめな

プレゼンテーター：スーパー激烈社員御所脇ヒロリン



⬆キミの好きなコースを選んで、ガンガン応募しちゃおう!!

ナムコからの特別公募です。年内登場予定の『ファイナルラップ３（仮称）』用コース大募集!!　賞品として、なんとレーシングカート（F100）が抽選で当たる!!　下のコースリストを参考にしてぜひ応募してね。①アデレードグランプリサーキット。中高速の準公道サーキット。②シルバーストーンサーキット。世界で最もスピードの出る超高速サーキット。③ホッケンハイムリンク。深い森に囲まれた高速コース。④ハンガロリンク。コーナーが20か所も立ちはだかる低速テクニカルコース。〈応募方法〉ハガキに走ってみたいコースと、キミの住所・氏名・年齢・電話番号・職業（学校名）・ナムコへのご意見、ご希望などを書いて、〒148東京都太田区多摩川2-8-5㈱ナムコ「FL３コース公募P係」まで。※尚、当選者の発表は、賞品の発送をもってかえさせていただきます。〈賞品〉A賞：レーシングカート（F-100）１名様。B賞：小型テレビ２名様。C賞：コードレステレホン３名様。さらに全応募者の中から100名様にテレカをプレゼントだよ！

読者の大声なのだ

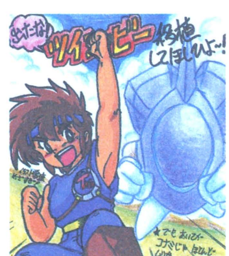
★『エリア88』CPシステムとSGは共通点が多い。どんどん移植せよ！　岩手県　公慈秀輝くん　★『三國志Ⅱ』これほどの超大作を、CDロムで出さないとは何事だ!!　新潟県　竜嶋隆徳くん　★『ドラクエ』しないなら　するまで送ろう　移植希望(字余り)千葉県　山田章司くん　★会社のみなさん!!　一度でいいから移植人気No.１のゲームを使ってください。おねがい！　京都府　田中圭二くん　編：また来月ね～。



⬆京都府　たかな知さん



⬅岐阜県　土岐つづくん



⬅愛知県　暁　一穂くん



⬆富山県　杉本　司くん



⬅東京都　加藤昭一さん

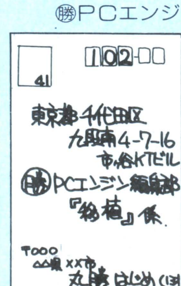


⬅鹿児島県　OUR EARTHさん

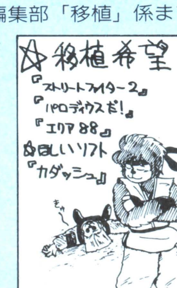
おたより募集中

このコーナーへのハガキは、オモテに住所・氏名・年齢・電話番号を、ウラに移植希望のゲーム（３本まで）と欲しいソフトを書いて送ってね。毎月５名様に希望のソフトをプレゼントだ。さて今月の当選者は、神奈川県　管沼定人くん、岡山県　長谷川熊浩くん、富山県　田中亮二くん、兵庫県　秋田涼子さん、岐阜県　阪田隆宗くん、以上のみなさんでした。

あて先：〒102　東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル㈱PCエンジン編集部「移植」係まで。



⬆オモテはこんな風に書いてね。



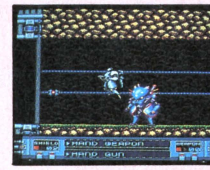
⬅ウラは好きに書いてOKだ。

新作ソフト お毒味チャート SPECIAL

特別編集 '90年度下半期ベスト3＋お毒味チャート＋α

評論家	'90年10月〜'91年3月発売分「私のベスト3!!」	ゲーム名

エターナルシティ



ナグザット

発売中／¥6,900

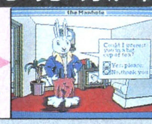
全ゲーム制覇超人 岩崎啓真



1位 桃太郎伝説II



2位 マンホール



3位 パラソルスター



いわゆるクソゲーから消していって、最後に残ったのが上の3作品と『イースIII』『ダウンロード2』『1943改』『サイレントデバッガーズ』。そのなかから選んだのが上の3作。それぞれに理由を言うと、『桃伝II』は完成度の高さから。『マンホール』は新しいゲームスタイルへの挑戦。『パラソルスター』はそのままアーケードに出しても恥ずかしくない完成度。ということで、選ばしていただきました。最終的に残った作品はもちろんのこと、ここに挙げなかった作品でも、素晴らしい作品はたくさんあるので、本当に選ぶのには苦労してしまいました。

たんたんと進むロボットアクションシューティングゲーム。ステージ3を越えるまで全然面白くないのだが、そこを越えるとなかなか楽しめるゲームに変身する。最初の2ステージをもっと縮めればよいと思うのだが。

●●●●●○○○○○

対COM無敵人間 ウォルフ中村



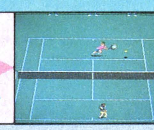
1位 サイバーナイト



2位 桃太郎伝説II



3位 ファイナルマッチ・テニス



私は「オリジナル」という点をメインに考えて選びました。そのため、完成度が一番高いと感じた『桃伝II』を、あえて2位にしたのです(『ワースタ'91』も同様の理由で次点となっています)。また、STGにも『オーバーライド』『エアロブラスターズ』など、高レベルの作品がたくさんありましたが、いずれも「これ！」という飛び抜けたインパクトを感じなかったため、選に漏れています。一番悩んだのは、1人プレイ時と多人数プレイ時とのギャップが大きく感じられた『ボンバーマン』。これまた結局次点扱いにしてしまいました。

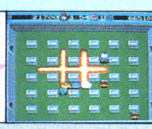
マップが広いため「ゾーン内を右往左往するだけのゲーム」という印象を受けた。武器の種類は今の半分でいいから、レーダー(現在位置も表示されるマップ)などのアイテムが早期に入手できるとよかったのに。文字も少し読みにくいな。

●●●●●●○○○○

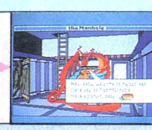
お気楽女子大生 TOMOYO



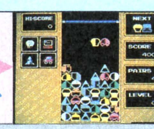
1位 ボンバーマン



2位 マンホール



3位 スピンペア



1位は迷わず選んだ『ボンバーマン』！ 多人数プレイの楽しさは言うまでもないし、1人モードも捨てたもんじゃないと思うわよ、私は。眼が疲れて涙が出るまでやりこんでしまった1本でした。『マンホール』は大きな可能性を感じさせる、ダイヤの原石みたいな作品。ゲームじゃなくって、飛び出す電脳絵本て感じのソフトよね。3位の『スピンペア』も、数あるPZGの中でも印象に残ったゲーム。キャラクターもかわいかったしね。次点は『サイレントデバッガーズ』『パラソルスター』『桃伝II』などなど。それぞれ味があって、順位なんてつけられない…。

途中で情報入手したりして、少しRPGっぽいの。ダンジョンも迷路みたいに広がってて、好奇心がそそられる。パワーアップすると、空を飛べるようになったりするのも爽快！ でもちょっと単調な感じがしちゃうのが難点かな……。

●●●●●●○○○○

こだわりの達人 ミロはぢめ



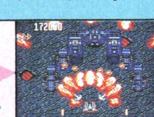
1位 ボンバーマン



2位 モトローダーII



3位 オーバーライド



下半期は多人数プレイができるゲームに良作が多かったね。僕が推した1・2位のふたつのゲームは、1人で遊んだらイマイチ燃えないかもしれないけど、大勢で遊ぶことができればこれ以上面白いものはナイと思う。PCエンジンは、5人までの同時プレイが手軽に楽しめるのだから、他機種との差別化を図るという意味でも、多人数プレイゲームをもっと充実させてほしいね。3位はいろいろと悩んだけど、個人的にSTGが好きだということで『オーバーライド』にしました。あと、ベスト3には入れなかったけど『Fマッチテニス』もよかった！

遊べば遊ぶほど味が出るって感じのゲームだね。自キャラがアイテムを得るごとにジワジワと強くなっていくさまはうれしいの一言。ただ、マップが複雑で広いために迷いやすいんだよね。マップの表示ぐらい、できるようにしてほしかった。

●●●●●●●○○○

 イラスト／中野 豪

NEW GAME下馬評

今月はこのソフトが売れる!?

唐突に始まったこのコーナー、なんと大胆にも発売前のソフトの売れ行きを予想してしまおうというものだが、無責任におもしろおかしくやっていこうと思っている。
ソフトの売れ行きを左右するのはもちろんゲームの出来が一番大きいけど、他にもメーカー名とかビジュアルが見栄えするかとかいろいろあるので、一筋縄ではイカの金○マなのだよね。

	予想屋3人衆	由	保	ウ
1	エターナルシティ		○	▲
2	ポンピングワールド	◎	▲	
3	魔笛伝説アストラリウス	▲	◎	○
4	ULTRA BOX 4	○		◎

保「ワシ『ポンピング』は好かんです」**由**「どうして?」**保**「爽快感が足りんぞなもし」**由**「ハドソンブランドは強いぜ」**ウ**「やっぱりRPGが強いですよ」**保**「ウキキ、おまえ遊び終わったら**直せ**言うとろうが!」**ウ**「**直せ**って、どこも壊れてませんよ(笑)」**由**「九州では片付けるって意味なんだよ」**保**「こいつ知っててからに。いっぺん締めたらなあかん」**ウ**「キーッ」

ポンピングワールド



ハドソン

5月31日発売/¥4,500

ちょっと前のアーケードゲームの移植。なにより特筆したいのが、値段。4,500円は安い。内容は極めて単純なので、バリバリのマニアにはおすすめしかねるが、思ったよりも中毒性の強いゲームなので、値段分は楽勝で楽しめるぞ。

●●●●●●○○○○

なんともまた懐かしいゲームの登場だ。ルールが簡単で操作性も良好だから、誰でも気軽に楽しめるのがいいね。でも、アイテムの種類の多さと、ひとつの面に出てくる数の多さが気になった。何ていうか…せわしなく感じちゃうんだよね。

●●●●●●○○○○

ルールはいたってシンプルだけど、反射神経だけのアクションじゃないよん。瞬時の判断力が必要で、手応えアリと見た。時間制限があるからスリルもあるし、とにかくテンポがいいのよね。世界の国々を回れるのも夢があっていいと思った。

●●●●●●●○○○

複数の玉が別々のタイミングで弾んでいるところを割るのはけっこう難しかったりするけど、ルール、操作法共に簡単だから、すぐにハマることができるね。しかし、ステージが進んでもやることは同じだから、少し単調な感じがする。

●●●●●●●○○○

魔笛伝説アストラリウス



I.G.S.

5月下旬発売予定/¥6,300

音楽をメインに据えたゲーム設定といい、ゲームのイントロの部分といい、新機軸を打ち出そうという努力は買う。だが、まだ未消化な部分が多く、やっていて少々つらいものがあるのだ。操作系などをもう一歩煮詰めてほしかった。

●●●●●●○○○○

「音」が大きな意味を持つ、一風変わったRPG。もっともアンドロイドを"召喚"したり、魔法代わりに音楽を奏でたり、宝箱代わりに旗が立っていたりと、内容的には特に目新しくないんだけど。ゲームバランスがイマイチという印象も…。

●●●●●●○○○○

音楽家たちのRPGっていう設定がオシャレ! オープニングやディテールの凝り方から、ストーリー性へのこだわりが伝わってくる感じなのよね。ゲーム自体は比較的オーソドックスなRPGだから、誰でも楽しめるんじゃないかな!?

●●●●●●●○○○

城や町などが広いわりには歩くのが遅いため、時間がかかる。歩きを速くするか、マップを狭くするかしてほしかった。でも、ゲーム内容にはいいものがあるね。笛で曲を奏でることで、戦ったり魔法を唱えるというアイデアは、新鮮でいい!

●●●●●●●○○○

私のメインディッシュ

うーむ。メインディッシュと言われても3本では、ちょっと困ってしまうのだが、コストパフォーマンスの高さから言えば『ポンピングワールド』が一番ではなかろうか? 定価4,500円は安売りでは2,000円台も夢ではない値段なのだ。すこぶる安いわりには、楽しめるソフトだと思う。他のメーカーもこういった、安くてそこそこ楽しめるものを出してほしいと思う。

今月は期せずして、みんな同じ点数になっちゃいました(それだけに「特におススメ」という作品はないんだけど…)。気楽にプレイしたいのなら『ポンピング』、ストーリーを楽しみたいのなら『アストラリウス』、敵をバリバリとやっつけたいなら『エターナル』って感じかな? どの作品もボリュームがあるから、かなりの間楽しめると思うよ。

今回は3本と少なくって残念。この中であえてイチ推しするなら、『アストラリウス』かな。音楽家たちが主人公っていう設定がとにかく気にいったの。多少それっぽいところもあるけど、「まんまファンタジー」じゃないとこがいい。ひょっとしたらこれはRPGの新しい可能性なのかもしれない……!? それから『ポンピング』も捨てがたいっ。かわいいし手応えもあるわよ。

今月は3本ということで、選択幅の少なさに悩んでしまったけど、『ポンピングワールド』をおすすめします。ササッと気軽に楽しく遊びたい人にはピッタリのソフトじゃないかな? あと、個人的には『アストラリウス』の雰囲気やシステムが好きだから、推してみたいんだけど、全体的に遅さがちょっとね。サクサクと快適な操作ができるゲームならイチ推しなのに……。

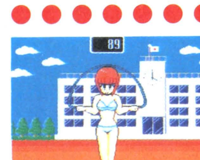
すべり込み単独レビュー

ULTRA BOX 4

ビクター音産/4月26日発売/¥4,800

CDロムの雑誌として健闘を続けるウルトラボックスの第4弾。号を重ねる度に人気のない企画が消え、面白い企画が増えてくるようだ。こういうフィードバックが雑誌形式の強みだね。数種類入っているゲームがいずれもなかなかのもので、お買得感が強い。また読者の絵の取り込みがすごくきれいになっていて技術の進歩を感じた。

●●●●●●●○○○



⬅ついつい熱中してしまう脱衣なわとび。クリアするには根気がいるぞ。



➡FIのパロディーRPG『フォネ』は、セーブもできる本格派だ。



あらすじ

幸子の記憶(涙)がまざまざとよみがえってきた。熱海の海岸、小田原城……。時事問題もサラリととり込みつつ、幸子は部長宅の玄関のベルをためらいつつ押した……。



次回 精神世界の住人とは!? "ゴールデンな奴"の巻 ひゃっほう

PC-MAC トレジャーハンターズ

マルカツ アタック カード システム



緊急事態発生!!

至宝・MACを求める銀河の探索者トレジャーハンター(TH)たちは、またしても正方形の謎に捕らわれた。宇宙の謎を牛耳るのはやはり、「正しき図形」なのか。物語は急展開を見せる。

STEP1
謎また謎 謎は続く…

TH活動支援組織・トレジャーハンター協会(THA)の主催する一大発掘キャラバン・銀河横断大発掘行は、惑星フォミュラ、七色星団、惑星ゲルマン、惑星キューブと続いた。

これに挑戦した有能かつ機知に富んだTHたちの必死の発掘作業により、星間考古学上の謎とされてきた数々のパズル・トラップが解かれ、貴重な歴史的資料と膨大な量の未発掘MACが発見されるに至った。

惑星キューブの衛星スクウェアにあった転送機の作動パスワードの謎に挑戦したTHたちはその能力を総動員して「正しい立方体」の組み合わせを発見し、惑星キューブ行きの転送機の機能を蘇らせたのである。

惑星キューブの本格的な発掘を前に発掘予定区域を限定するために、THA本部からの先行調査隊が派遣された。

調査開始から2週間。先行調査隊によって、惑星キューブの地表に新たな封印が施されているのが発見された…。そして、謎また謎の旅は終わりのないようにTHたちには思われた。

STEP2
正方形は 宇宙の秘密

「……はぁい、アイリンよ。せっかく転送機の謎が解けたと思ったのに残念ね。また新しい封印が見つかったわ。今度の封印の解除にも正方形が関係してくるみたいなの。この封印の開封方法を見つけてちょうだい。それが本部からの指令よ」

正方形、正方形、正方形。宇宙に進出した古代人たちは、よほど正方形が好みらしい。

「封印に関する詳しい資料を送るわ」

惑星キューブ地表面の遺跡は、電気的封印を施したいくつかの電算制御装置によって保護されている。この装置の封印を解除するためには、ある数値を入力しなければならないが、入力のチャンスは一度だけ。間違えば惑星崩壊を起こす装置が作動するという。数値は以下の方法によって算出される。

『次にあげる図形タイルのうちのいくつかを用いて、考えつく限り最大の正方形を作ったとき余る図形タイルの数量を入力せよ。図形タイルは裏返して使ってもかまわない』

STEP3
解明して 急報せよ!!

今回も答えは次の3つの中から選んでね。

A：3つ　B：4つ　C：5つ

正しいと思われる解答を選んだら、その記号とあなたの住所、氏名、年齢、(学年)、電話番号をハガキに書いて、THAへの登録料としてMACの右下の数字(点線の中の三角部分)を10MAC分だけ切って貼り、トレジャーハンターズ⑥係まで応募するのよ。旧MACは10MAC分を封筒に入れて同じ要領で送ってちょうだい。

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル ㊩PCエンジン編集部「トレジャーハンターズ⑥係」

締め切りは5月21日(火)必着です!!

切手　〒102

東京都千代田区九段南
4-7-16市ケ谷KTビル
㊩PCエンジン編集部
「MACトレジャー
ハンターズ⑥」係

解答
(例：A)

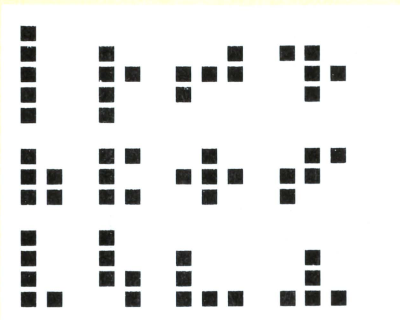
あなたの 住所 / 氏名 / 年齢(学年) / 電話番号

登録料 5 5

4月号の結果と勝利者

正方形のさまざまな組み合わせの中から、結局、条件にあてはまったのは、左下の図の通り。従って、12種類の⑧が正しいパスワードだったワケ。

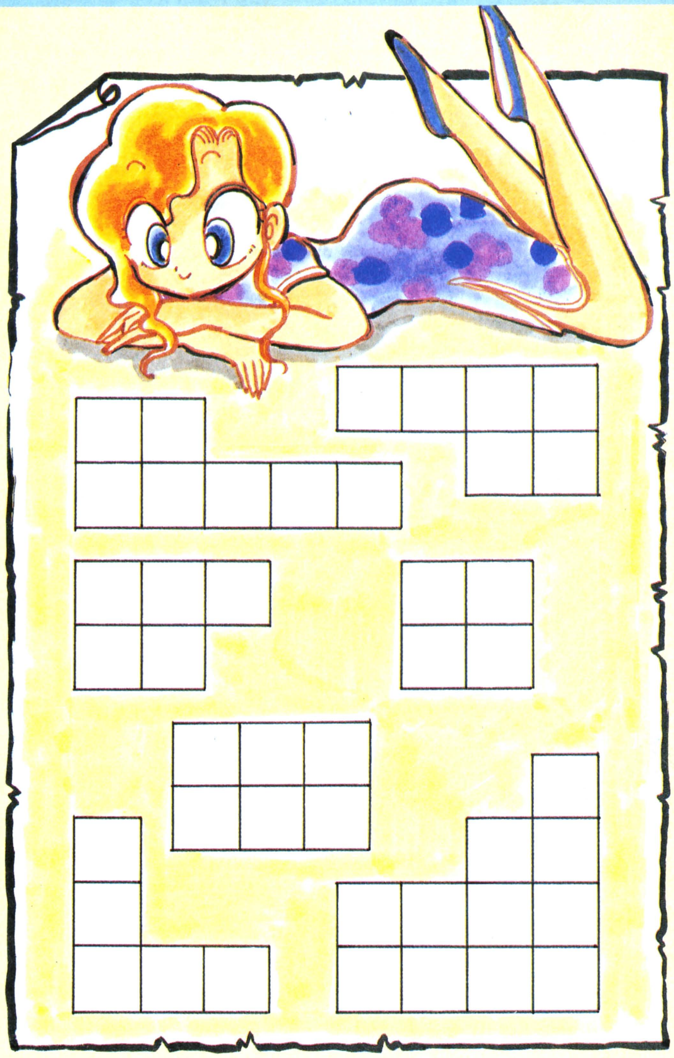
正しいパスワードを連絡してくれたトレジャーハンターの中から、次の10名の方々に、トレジャーハンター協会からの3000MACをお送りします。なお、今回の謎を解くために協力してくれる方々には、抽選で15名に、2000MACをお送りします。



小林伸吾(北海道)
三浦亮(青森県)
上方裕史(岩手県)
高野遊(東京都)
岩間恵市(千葉県)
池田愛(静岡県)
大竹雪利(愛知県)
高木英材(徳島県)
西謙吾(山口県)
烏山陽(福岡県)

緊急事態発生!! アイリンが…

「緊急連絡!! THA事務官であったアイリンが、消息を断った。彼女は、惑星キューブの地表面の封印を解くため、THA本部を発進後、連絡が無く、その後の行方は不明となった。また、調査によると、THA本部の重要資料も彼女によって持ち出されたことが確認された。アイリンを発見しだい急報されたし…」



イラスト／水越かりん



イラスト／杉山真理



STEP4

豪華賞品を手に入れるには…

このページをはじめ、本誌のいろいろなコーナーでもらえるMACで、左の写真で紹介されている豪華賞品が手に入ります。下の表に書かれている各賞品に必要なMACが集まったら、次の方法で応募してね。集めたMACと住所、氏名、年齢（学年）、電話番号、希望賞品名（たとえば、水越先生直筆色紙）、賞品に加えてほしいものを書いた紙を封筒に入れ（ボールペン、シャープペン希望者は、自分のあて先を書き、62円切手を貼った封筒も同封して）、応募方法と同じあて先の「MAC賞品プレゼント」係まで送ってください。ただし、同じ番号（MARUKATSU910601という数字）のMACは8枚までしか使えません。同じ絵柄の旧MACは2枚まで、このページや各コーナーでもらったスペシャルMACは何枚でもOKです。

MACを集めれば、この豪華賞品がキミの手に				マルチタップ	2,100MAC	セガメガドライブ	12,500MAC
				ターボパッド	2,200MAC	ウォッチ	13,000MAC
㊖ボールペン	50MAC	㊖テレホンカード	670MAC	天の声2	2,850MAC	コアグラフィックス	14,500MAC
㊖シャープペン	200MAC	水越かりん先生直筆色紙	800MAC	ターボスティック	3,250MAC	ギター	18,000MAC
㊖専用原稿用紙	300MAC	㊖Tシャツ	1,200MAC	アベニューパッド	3,500MAC	CDプレイヤー	20,000MAC
システムファイル	600MAC	電卓	1,800MAC	ウォークマン	11,500MAC	スーパーグラフィックス	30,000MAC



伝説の剣が、新たなる時代を切り拓く

ヴァリスⅣ(仮)

レーザーソフト日本テレネット／発売日未定／価格未定

ACT



注目の作品内容が次第に判明

前号での速報にも大きな反響があった『ヴァリスⅣ』(仮)。引き続き今月も、最新情報をみんなにお届けしよう。なんといっても今回の収穫は、『Ⅳ』のステージ写真が公開されたこと。特別に提供してもらった写真なので、キャラは『Ⅲ』のものが使用されているんだけど、どんな世界が舞台となるのか見ることができただけでもラッキーってもんだよね。

これからも、最新情報をガンガン紹介していくのでお楽しみに!!

画面初公開!



⬆ジャンプアクションがかなり重要になりそうなシーン。はたして、どんなキャラと敵がここで戦うのか？





⬆雲海がバックに見えるということは、ここは巨大な塔か空中宮殿の中なのだろうか？

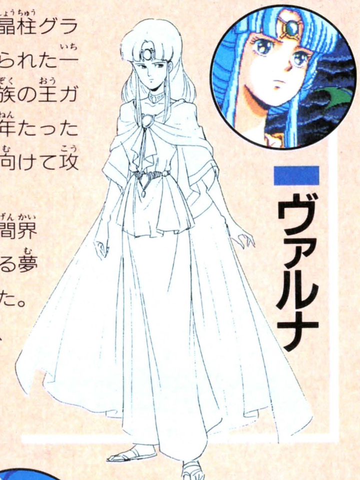
⬅今回明らかになったシーンには、こういう城壁風の所とタイトルわきの写真のような廃虚のところがある。

3人の少女たちも再登場

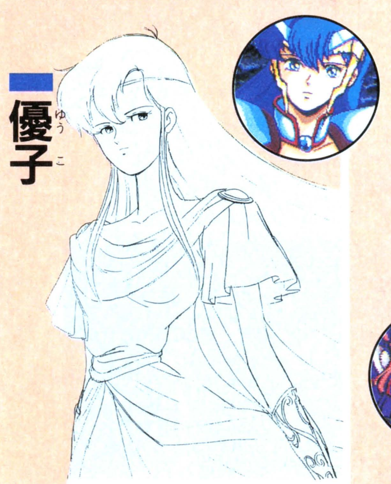
かつて神の掟にそむき、水晶柱グラードに封印され、海底に沈められた一族があった。魔幻衆とその一族の王ガルギアである。それから数千年たった今、魔幻衆は復活。全世界に向けて攻撃をしかけてきたのだ。

魔幻衆の攻撃によって、人間界は崩壊、女王ヴァルナの治める夢幻界もついに陥落してしまった。

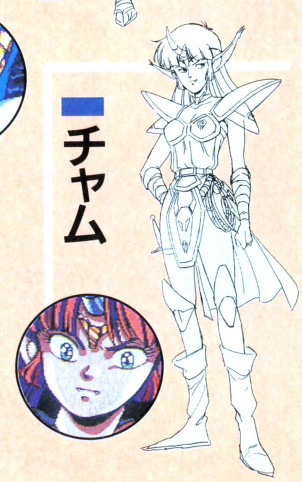
人々の悲しみと怒りの声は、天界の優子に届くのか？ ふたたび優子はヴァリスの剣を手にするのか？



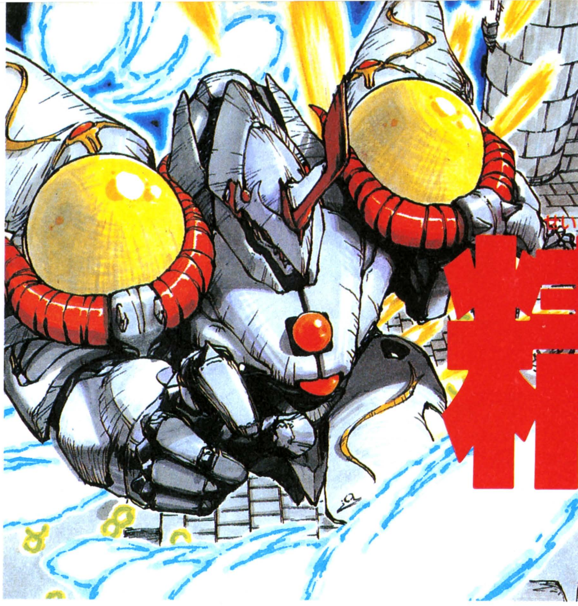
ヴァルナ



優子



チャム

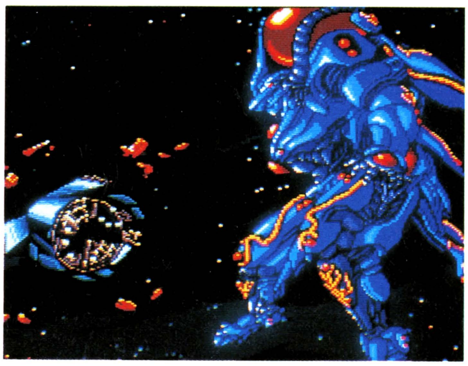


ファンタジックな痛快STG！

精霊戦士 SPRIGGAN

ナグザット／発売日未定／価格未定　STG

無敵の精霊甲兵を操り、敵を撃破せよ！



⬆魔法と精霊の混在する世界ジュラ。そこで唯一、物質文明を営んでいたブライズバラが、機械甲兵を使った侵略戦争を始めた。戦況は泥沼化したが、精霊国家シースフェルは、精神文明と物質文明の結晶である伝説の精霊甲兵の復活に成功。ついに、最終決戦の時がやってきた!!

この『精霊戦士』は、精霊と機械の両方が共存する世界“ジュラ”を舞台にしたSTGなんだ。

まず目をひくのはグラフィックの美しさ。ビジュアルシーンがステージごとにあるから、ビジュアル見たさにどんどんプレイしちゃうぞ。そして、過激にパワーアップする攻撃パターンにも注目だ。アイテムの精霊球を組み合わせることで、29もの攻撃パターンが楽しめる。どの攻撃パターンも、ダイナミックだから、見てるだけでも気分爽快になるぞ。さらに、このゲームを奥深くしている、練り込まれたストーリーがキミのSTG魂を燃えあがらせてくれる。さすがナグザットとうならせる期待の1本だ。

PILOT'S PROFILE

精霊甲兵に乗り込むジェガとリカートの2人は、シースフェル軍最高のエレメンタルパワーを持っているのだ。ジェガが精霊甲兵の操縦を、リカートが飛行や防御などの呪文制御を担当する。息もピッタリの頼もしいコンビなのだ。

ジェガ



リカート

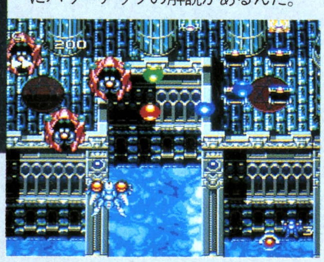


4種の精霊球でパワーアップ

精霊甲兵は、地・水・火・風の4種の精霊球でパワーアップする。最高3つまでを組み合わせることができるんだ。パワーアップパターンは前回で紹介したけど、29パターンもの攻撃ができるというからオドロキだね。いろいろ試して、お気に入りの攻撃パターンを見つけよう。



⬅ゲームのデモの後には、親切なことにパワーアップの解説があるんだ。



➡精霊球は、かなり楽に手に入る。いろんな組み合わせを試してみよう。次はどれを取ろうかな？

ビジュアル&ストーリーも最高だぞ！

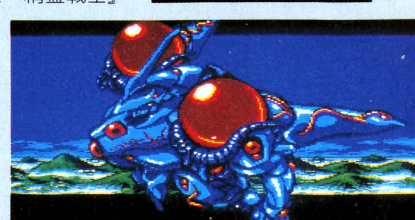
このゲームは、見どころ聞きどころとも に充実。機械帝国と精霊国家の、興味深い戦闘を演出する魅力的なストーリー。写真に撮って額に飾りたくなるほどキレイなグラフィック。この2つがオープニングやステージの間に入って、キミを『精霊戦士』の世界へ誘ってくれる！



⬅エレメンタルパワーが高まると魔法陣に光が！



⬆精霊国家シースフェルの水晶城。機械帝国の攻撃が激しくなった。



⬆精霊甲兵は、ジェガとリカート2人のエレメンタルパワーで、まさに最強の状態で戦える。

  イラスト／薄葉士郎

ハイクオリティの高速戦闘空間がキミを待つ!

この『精霊戦士』は、実にプレイしていて気分のよくなるゲームなんだ。

たとえば、自機のパワーアップはかなり簡単にできるし、どの攻撃パターンもハデ。群がるザコキャラを、一気にけちらすパワーはまさに“爽快”の一言。

ストーリーに沿った特色のあるステージ構成や、スクロールのスピード感も、プレイに最高の緊迫感を与えてくれる。

さらに、各ステージのボスキャラは、グラフィック・迫力ともに一級品。中には次々と姿を変えて襲ってくるボスもいて、キミのド肝を抜いてくれるぞ！



➡残骸がただよう空間でのファイト。まるで墓場のようだ。

⬅溶岩の海にそびえる敵の城塞。暑い、いや熱い戦いだ。



➡ＡＣＴ３の洞くつに出現する大ミミズのような敵。移動スペースが限られてツライ。



⬅巨大なボールが進路を妨害する。追いつめられて潰されるな。

ボスキャラも手ごたえバツグン

ACT3 BOSS　ゲロカンデラ



⬆このボスだけは生物型だ。こいつの生命力はあなどれないぞ。

ACT4 BOSS　ドワイヨン



➡動きはニブいが、巨大ミサイルの連続発射はまさに圧巻！

ACT5 BOSS　ガデリウス

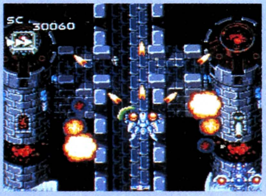


⬆迫力・重量感満点のボスキャラ。攻撃もハンパじゃないぞ。口からの極太レーザーと、両手からの拡散ビーム弾でキミを襲ってくる！　キミの腕と精霊甲兵の力で撃破するんだ!!

ハードなSTGシーンは全7面!!

ACT1　接触

ステージの前半では、果てしなく広がる雲海を舞台にしたドッグファイトが展開する。後半は敵の空中要塞へ侵入しての戦い。シースフェルの存亡を賭けた戦いが、今始まる。



ACT2　侵攻

同盟国アデイリー付近に多数の機械甲兵反応発見!!　轟く大瀑布と、うっそうと茂ったジャングルが舞台。精霊の力で異常に成長した怪奇植物が、精霊甲兵の行く手をはばむ！



ACT3　異形

ブライズバラ軍でさえ、基地を設置できなかった「異形の洞くつ」。噴き出す煙や、狭くなる通路が、不気味な雰囲気を出している。しかも、この洞くつの生物はとても好戦的なのだ。



ACT4　奇襲

ブライズバラ帝国領土内への奇襲！　ドロドロと流れる溶岩が、戦いに緊張感を与えている。



ACT5　犠牲

いよいよ、敵の城へ侵入。機械帝国の中枢だ。戦いはいよいよ、最終局面をむかえるぞ。



WRITER'S NOTE

STGは、とにかくスカッ！　とした爽快感がなければいけないと思う。この『精霊戦士』は、パワーアップが比較的簡単だし、破壊力もバツグン。ストレス解消にはもってこいのゲームだね。

プレイして感心したのは、パワーアップの精霊球に、ある法則みたいなものがあること。この法則がわかると、「火＋水＋水は…」なんて具合に、魔法の合成をしている気分が味わえる。ストーリーだけじゃなく、システムにもファンタジーの要素が、ちゃ〜んと生かされているワケなんだ。

もう１つ、ボスキャラがメチャクチャかっこいい。個人的にＡＣＴ５のボスがお気に入り。最初見たとき、獲物を狙うような首の動きに思わず“メカキン○ギドラ”と、かってに名前をつけたのさ。　（ビルガモ）



もうAVGとはいわせない

SPACE ADVENTURE コブラII 伝説の男

ハドソン／6月7日発売／¥6,500

ETC

謎につつまれた伝説の男コブラ再登場!!

重厚なストーリー＋絶妙な演出を、ハドソンが持つ最新の映像技術で完成させたＤＣ第２弾『コブラII』がいよいよ完成だ!! これは、単なるＡＶＧではないぞ！

このゲームに使用された原画の総数は、な、なんと3000枚!! しかも、「コブラ」の原作者、寺沢武一氏がすべて描きおこしたというんだからスゴイ！ その描き込まれたグラフィックが、次々とアニメーションするんだから驚きだネ。

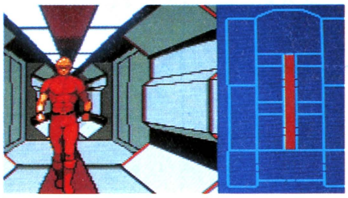
ストーリーや演出も凝っていて、アッと驚くような仕掛けも用意されているぞ！ 超期待の１作！



⬆コマンド画面が下に表示されるので、グラフィック画面がワイドになったぞ。



⬅エアバイクの後ろに、美女を乗せて走るコブラ。

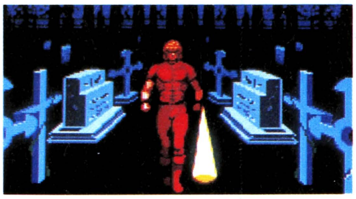


⬅画面の右側には、移動マップが表示されるんだ。

[リアルな移動シーン]



➡突然、水の中から大きなエイがコブラを襲うっ！



➡背景が３Ｄ表現だから、本当に歩いているみたい。

原作者 寺沢武一氏 & 製作者 秋元哲也氏 に聞く DC『コブラII』の魅力とは？



寺沢武一氏

⬅もうすっかりおなじみの「コブラ」の生みの親。クールな外見とは裏腹に、新たな作品に取り組む姿勢はつねに熱い。



➡3000枚という膨大な数のビジュアル製作を、見事に完了させた敏腕プロデューサー。次回作も寺沢氏とコンビを組むとか…。

秋元哲也氏

――ついにベールがはがされたＤＣ『コブラII』。今回は、原作者の寺沢武一氏と開発担当の秋元哲也氏に、この作品が持つ魅力などについてお聞きした。

編集部：まず、これだけ壮大な作品を製作したことについての感想をお願いします。

寺沢氏：うーん、正直な話もうちょっと短くしておけばよかったかな？ なんて思っちゃうね。とにかく、でかい内容だからね。

秋元氏：確かにしんどかったですね。3000枚もの絵を使っているわけだから、ヘタをするとライフワークになっちゃうかもなんて思ってましたよ(笑)。

編集部：できあがった内容はいかがですか？

寺沢氏：完全バージョンってのはまだ見てないんだよね。でも、ラッシュで見た感じだとなかなかかな？ って印象。

秋元氏：今のところ、ちょっと調整なんかを入れなきゃいけないんだけど、みんなに納得してもらえる作品になったと思います。

寺沢氏：そうだね、僕はこの『コブラII』を作るのに、ゲームを作ってるんだっていう感覚は持たないで、新しい１つの作品として取り組んできたんだよね。結果として、ＡＶＧの方式を使っているんだけど、あくまでも「コブラ」の世界の１つとして楽しんでもらえるものになったんじゃないかな。

編集部：イメージの柱となる、声優陣の印象

手に汗にぎるアクションシーンの連続だっ！

酒場での格闘

相棒のレディと待ち合わせをしていた酒場で、コブラがチンピラにからまれるシーンなのだ。



⬅こいつはナイフ使いのドグ。

⬆怒ったドグが、コブラに切りかかる。さぁどうする？



⬆なにやら、ぶっそうな３人が店の中にいるぞ。





⬆酒場に現れた、金髪の美女ジェーン。実は、賞金稼ぎなんだ。

炸裂するサイコガン



危険な墓場

レディの伝言により、墓場に向かうコブラ。そこに待ち受けていた者は……。



➡残虐な海賊ギルドの親衛隊長であるクリスタルボーイ。





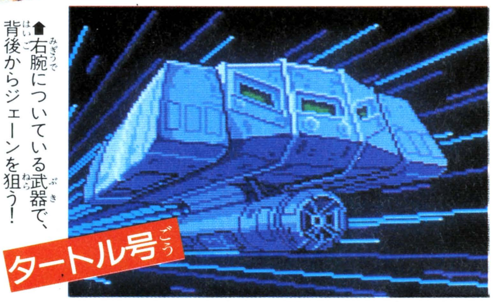
⬅ど、どういうことだ？ ジェーンの背中に複雑な模様をしたイレズミが!?

⬇宇宙一速い、コブラ自慢のタートル号で脱出！ う〜ん、かっこいいなぁ。

⬆右腕についている武器で、背後からジェーンを狙う！



⬆自分の墓を捜しているコブラ。ちゃんとライトで照らしているところは、なかなか凝っているネ。





については？

寺沢氏：悪いわけがないよね。だって、今回の『コブラ』は、最初から山田さんっていうキャストが頭にあって書き起こしたものなんだもの(笑)。他のシーンも十分いい仕上がりで、しっかり世界観をかためてくれてる。

編集部：ところで、この『コブラII』ではジャンルの領域にとらわれない、様々な試みがされているとか……。

寺沢氏：まあ、とりたててどうといったことじゃないかもしれないんだけど、たとえば戦闘シーンなんかにSLGやRPGの要素を盛り込んでいるってことだね。もともと、CDロムメディアで理想とするエンターテインメントの形が僕にあって、それは完全にプレイヤーが主人公の立場で物語の展開を楽しめるものなんだ。簡単にいえば、そのまま映画の中に入ってしまうって感じかな。そう考えると、いろんなジャンルの要素が入ってないと無理なわけでしょ。ずうっと同じような戦闘を続けるなんてことはないわけだし、場面はどんどん変わるはずだしね。その理想に近づくためのワンステップってとこかな。どういうシーンなのかは、やってみてのお楽しみ。

秋元氏：きっとみんなが驚くと思う仕掛けですよ。『コブラII』は絶対に期待を裏切らない内容の作品。どんなドラマが待つのか、ワクワクしながら楽しみに待っていてください。

編集部：どうもありがとうございました。

──お２人がこの作品に賭けた意気込みが、みんなにも伝わっただろうか？ 『コブラII』の世界に触れる日が待ち遠しいね。

WRITER'S NOTE

前作『コブラ』も完成度が高かったけれど、さすがは『II』、前作をはるかに超えたデキ。スムーズなアニメ処理、画面の魅せ方に加え、ワクワクドキドキの仕掛けがいっぱいなのだ。

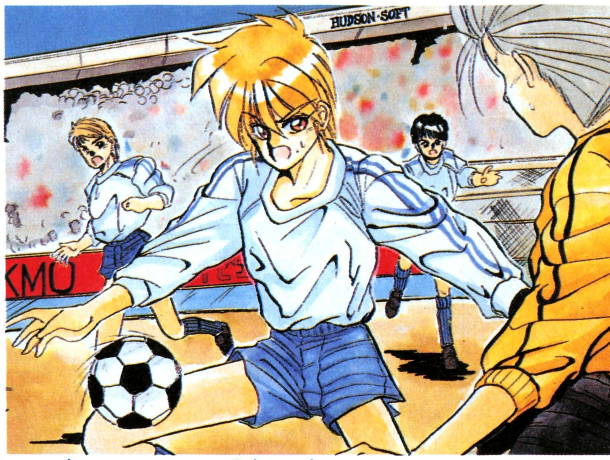
もちろんCDロムだから登場人物がしゃべる！ コブラの声は、前作に引き続き山田康雄さんが担当しているのだ。あのシブイ声で、今回もバッチリセリフをきめてくれるぞ。その他たくさんの声優さんたちが出演していて、ストーリーをガンガン盛り上げてくれるよ。感動することうけあいだ！ （右腕にペンを持つ男、ユウ）

演出に凝ったサッカーゲーム

POWER ELEVEN

パワーイレブン

ハドソン／6月21日発売予定／予価¥5,800　SPG　3M　B・U



エキサイティングな試合が展開するぞ！

ついにハドソンから「パワー」シリーズのサッカー編が登場するぞ。「野球ゲームは数多く出てるのにサッカーゲームはなぜ出ないんだ！」と嘆いているサッカーファンには要チェックのソフトだ。ゲーム内容は細かいルール（オフサイドなど）を削除してあり、操作も簡単。だからゲームにすぐ熱中できるぞ。

また、このゲームのひと味違うところは、個々の選手にスタミナの量が設定されていること。スタミナのパワーを使うと速く走れるうえ、キック力もパワーアップするぞ！



⬅プレイヤーの視野は、真上から見下ろしたタイプだから、選手とボールの位置関係が一目瞭然。

パワー全開



⬅Ⅱボタンを押すと選手が点滅して速く走ることができるぞ。

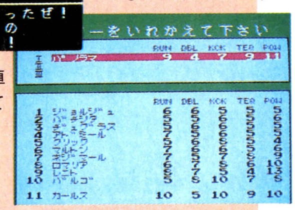


⬅ネットが破れんばかりの強烈なゴールだ！　サッカーの醍醐味ここにあり！　って感じ。

仲間にしてくれ



⬅圧倒的な強さで勝つと、相手チームの選手が仲間になってくれるのだ。



⬅選手交換の画面。数値が低い選手と入れ換えてチーム力アップだ！

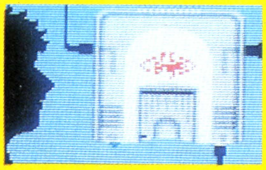
スポーツタイム



⬅ニュース番組風の「スポーツタイム」では今回の試合結果と次の対戦チームの紹介をしてくれる。

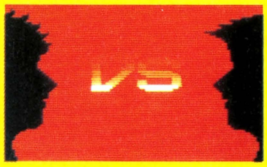
4つのモードで楽しめる！

★HUDSON CUP



⬅対COM相手に勝ち抜いていくモード。

★VS MODE



⬅気の合う友だちと2プレイで楽しめる。

★WATCH MODE



⬅COM同士の試合を観戦するモード。

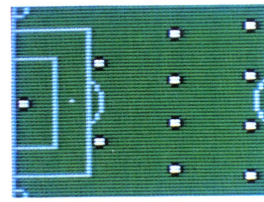
★PK. MODE



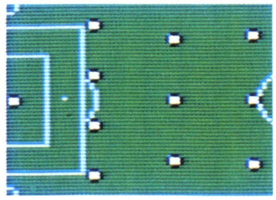
⬅3DのPK戦を練習することができる。

フォーメーションは全部で3つ

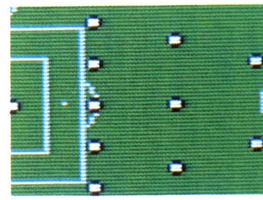
このゲームにはフォーメーションが用意されていて、攻撃型・攻守両用型・防御型の3つがある。相手のフォーメーションによっては有利、不利があるから、いろいろと試してみよう！



⬅攻撃は最大の防御なり。相手から点をもぎ取れ！



⬅攻守のバランスがとれたノーマルな陣形。

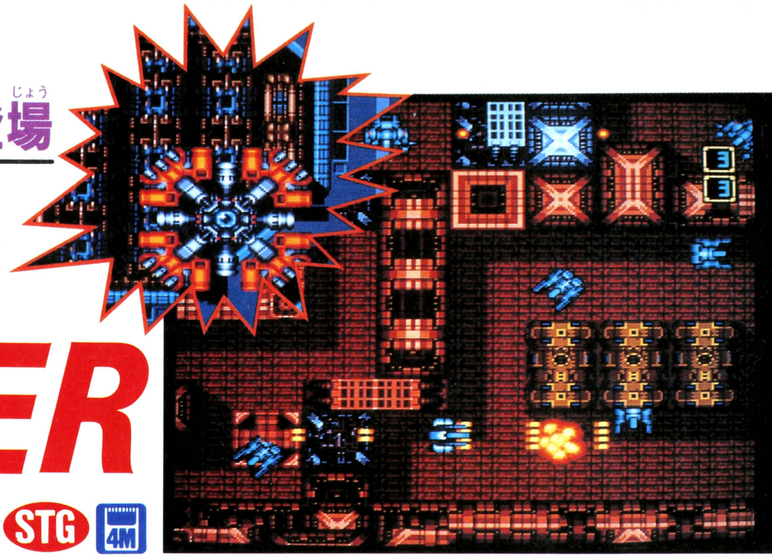


⬅点を取られたくない人は、この防御型を選べ！

　　イラスト／うらべすう

サイバーメタリックSTG登場

METAL STOKER
メタルストーカー



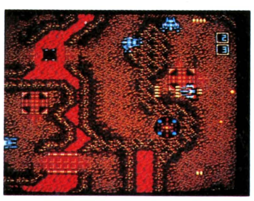
フェイス／7月発売予定／¥6,980　STG　4M

敵の包囲網をかいくぐり突き進めっ！

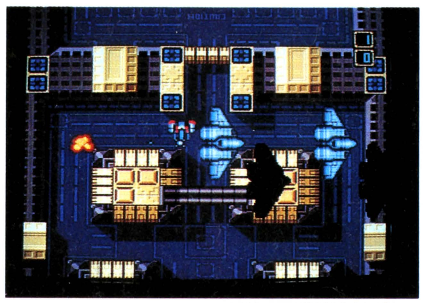
発表する作品の持つ手ごたえには定評のあるフェイスから、PCエンジンオリジナルSTG『メタルストーカー』が登場だ！

このゲームは、全方向スクロール型STGで、自機の攻撃方向を固定することもできるんだ。もちろん、自機はバリバリにパワーアップするし、グラフィックもサイバーでやる気をそそるね。

デカキャラも大量に登場だ!!



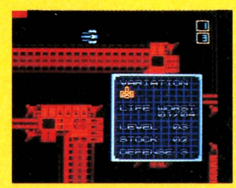
⬅溶岩に囲まれた大陸のステージ。ロボットや戦車が、次々と攻撃してくるぞ！



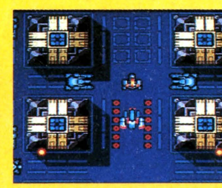
⬆上空に、敵戦闘機出現！爆弾を大量に投下してくる。真下にいると危険だぞ。

武器を使い分けよう

アイテムを取ることで、ショットをパワーアップさせたり、攻撃パターンを増すこともできるんだ。武器は5種類もあるんだよ。

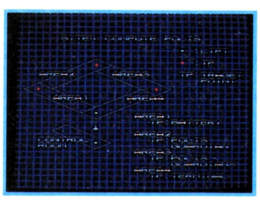


⬆セレクト画面で武器選択。



⬆中央にあるのがアイテム。

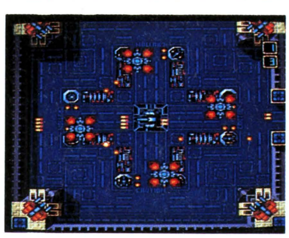
SITE 1 COMPUTE POLIS



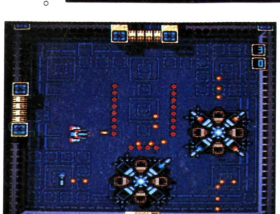
各ステージは、いくつかのエリアから構成されているんだ。ゲームが始まる前には、全体マップが表示されるぞ。



➡攻撃は、かなり厳しい。壁を盾にして戦おう。



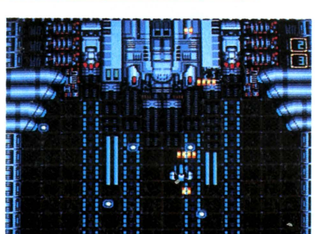
⬅これは第4エリアの最後。こいつを抜ければ、ボスだ。



⬅各エリアには、中ボスクラスの敵がいる。

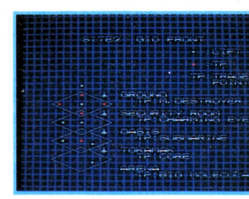


➡ここに入れば、次のエリアへ行けるよ。

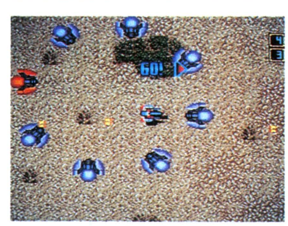


⬆レーザーと、砲台から弾を撃ってくるぞ！

SITE 2 GIO FRONT



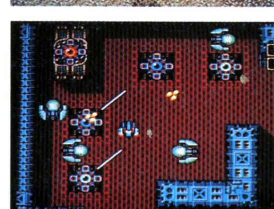
地下へどんどん降りていくステージ。2面とはいえ、敵の攻撃は激しいぞ。一瞬の動きが命とりになる。



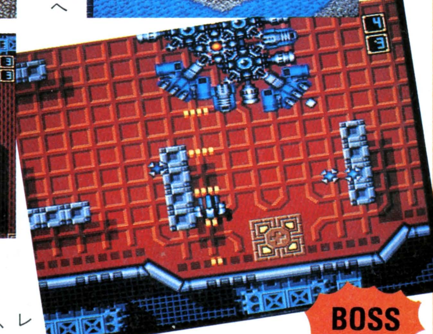
⬅ここでは、矢印の方向へ進んでいくんだ。



⬅水中の潜水艦を撃破せよっ！



⬆いっぱいある砲台からは、屈折レーザーを撃ってくるぞ。

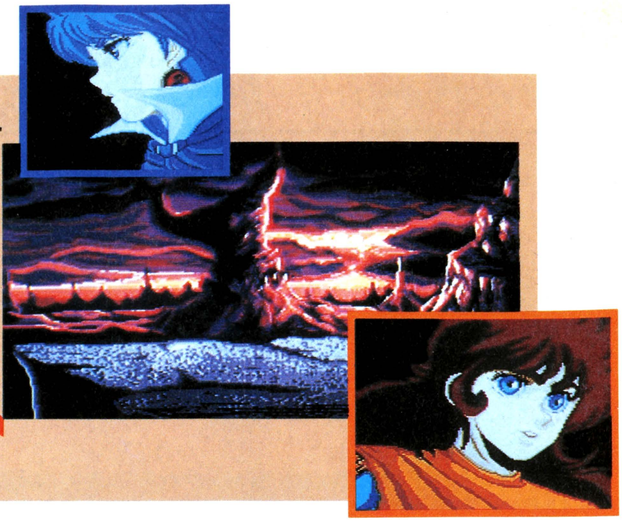


➡こいつは、動きが素早く、レーザー攻撃を仕掛けてくる。

New Soft Times

ビジュアルいっぱいのA・RPG

エフェラ アンド ジリオラ ジ エンブレム フロム ダークネス



ブレイングレイ／夏頃発売予定／価格未定

A·RPG

2人の女戦士が戦乱の大陸を冒険する

アクション性が高く、なんと2人同時プレイも可能なA・RPG『エフェラ アンド　ジリオラ』が登場だ！

ゲームの舞台は、ムアールという帝国。プレイヤーは、2人の女戦士を操って、この伝説の国を旅するのだ！



⬆これは、村のなかにあるお店。どんな物を売っているんだろう？

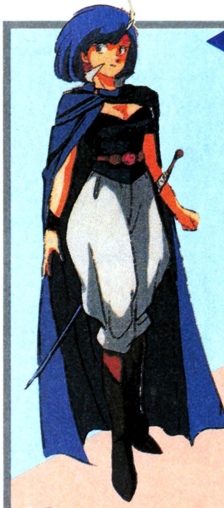


⬇建物のグラフィックが、とっても立体的になっているぞ。



⬆こちらは、どこかのお城の前みたい。大きな門が閉ざされて、中に入ることができない。

主人公



⬅エフェラ

大魔道士の洗礼を受け、身分の低い市民の子として生まれた。剣術の達人として名高いんだ。

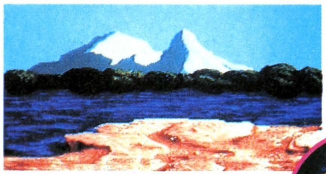


➡ジリオラ

ムアール帝国の女帝の姪。退屈な王宮生活より、激しい武術を好むおてんばなお姫様。腕前もなかなかなんだ。

ドラマチックな演出だ！

ゲーム中の各イベントシーンでは、キレイな背景をバックに、キャラたちが演技をするんだ。まるで、人形劇を見ているような感覚だよ。これは、新しいアイデアだネ。



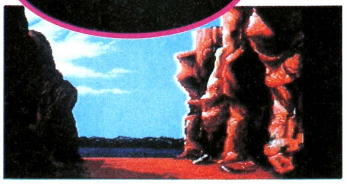
⬅背景のグラフィックがすごくキレイだね。さすがCDロム！







➡小さなキャラの演技力は、なかなかのもの。よっ大統領!!

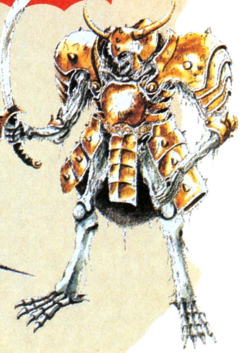


⬆どんな演技を見せてくれるか楽しみだネ。

迫力のモンスター！



⬆大きな翼を持つモンスター。動きが素早く、空を飛んで攻撃をしてくる。



➡がっちりとした鎧を身につけたアンデッドモンスター。こいつはゾンビだから、何か特別な攻撃方法が必要!?



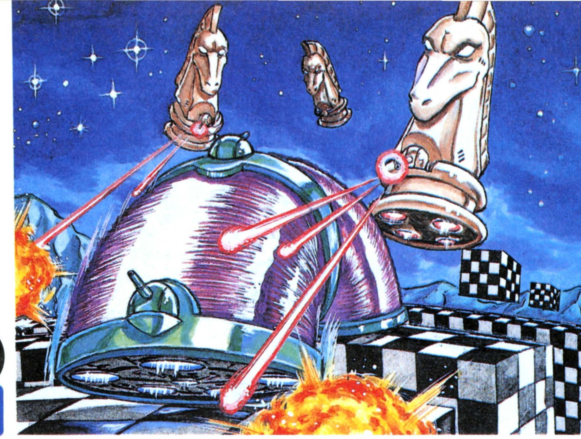
⬅まるで、ケンタウルスみたいなモンスター。荒野を走り回っている。

天地無用のスプリングACT

メソポタミア（仮）

アトラス／発売日未定／価格未定

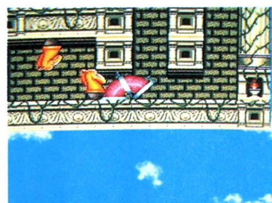
ACT　4M



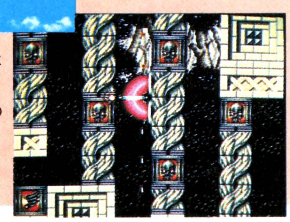
世にも奇妙なACTゲームはいかが？

この『メソポタミア』は、いまだかつてなかったほどユニークな操作が楽しめちゃう、パズル要素も含んだACTゲームなんだ。

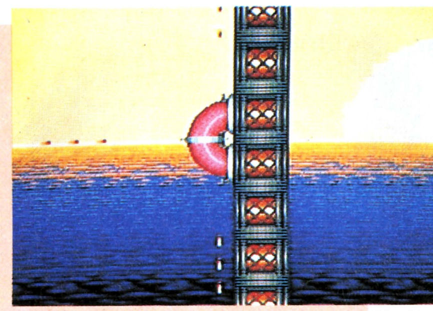
注目する点はなんといっても、このキャラ独特の動き。縁日の夜店などで売っているスプリングのおもちゃがあるよね。あのスプリングが、階段をビヨーンビヨーンと降りていくような動きをするんだ。壁から壁へうまくジャンプしないとクリアできないステージもあるから注意。ショットで攻撃もできるけど、マイキャラのポーズによって、いろんな方向に撃てるんだ。



⬅チェスのナイトみたいな敵との追いかけっこ。壁に登っちまえばこっちのもの。逃げろや逃げろ〜。



➡うっそうと茂った森林の迷宮。壁にくっついているときの状態で、3方向、4方向に攻撃できる。



⬆昇る朝日か、沈む夕日か…。美しいバックに心が洗われるようだ。垂直に切り立った壁でもごらんの通り、キミにこのアクションがマスターできるかな？

見よ！このアクロバティックな動きを!!

マイキャラのACTを分解写真で紹介しよう。左右どちらから見てもOK！　円を描くように動くから、目を回さないように。



12の星座をモチーフにした敵がス・テ・キ♥

マイキャラの奇妙さとはうらはらに、このゲームの背景や敵キャラは、とても神秘的で彫像のような美しさなんだ。このギャップがゲームのもうひとつの魅力かもしれないね。背景の迷路の中には、アイテムタイルが何種類かあって、タッチすることで近道を出現させたり、ダメージをうけたりと、その効果は千差万別。

各面の最後に控えているボスキャラは12の星座をモデルにしたものなんだ。ゴールドをベースにした色調で、とってもキレイなボスだから倒してしまうのがもったいないくらいだぞ。

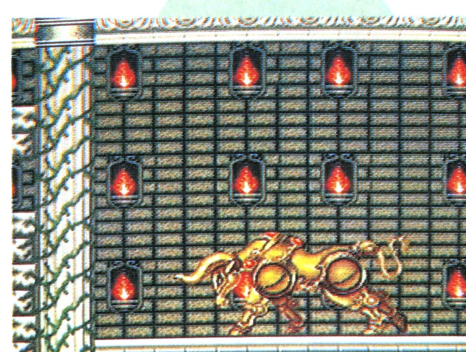
★第一宮 ARIES★



⬅やさしいイメージの牡羊座。しかし、この猛攻撃！　うまくかわせよ!!

➡なんとジャンプもしてくる。やさしく見える敵ほど、怒ったときは怖いのだ。

★第二宮 TAURUS★



⬅ながーい角がとっても痛そうな牡牛座。こんなにカッコいいボスが全部で12体もいるんだぞ。

New Soft Times



戦国関東三国志

せんごくかんとう さんごくし



インテック／6月28日発売予定／¥7,800　SLG

関東の覇者となり、織田信長を倒せ！

西暦1560年頃の関東地方を舞台にしたSLGがこの『戦国関東三国志』。

信玄・謙信・氏康の3武将のいずれかとなったキミは、関東支配の証"関東管領職"の位を手にいれ、さらに征夷大将軍職へ登りつめることを目指すんだ。

内容はコマンド選択によって状況を進めていくオーソドックスなタイプ。ただし、武将の個性をはっきりさせるために、各人に特殊なコマンドを用意するといった工夫もされているぞ。

関東18か国をみごと平定し、関西の雄織田信長との決戦に進め!!



⬅関東全図。このすべての国を、我が物とするのだ。



⬆上の図で国を選ぶとウインドウが開き、その国を治めている武将についてなどの情報がわかるんだ。

3人の武将からセレクトできるぞ！

どの武将を選ぶかにより、まったく異なるゲーム展開が楽しめるのだ。





上杉謙信

越後の龍と呼ばれた天才武将。ゲーム内では、宗教に関する特殊なコマンドが用意されている。



北条氏康

難攻不落の小田原城を拠点とした武将。築城を有利に運べるコマンドが、用意されている。



武田信玄

あまりにも有名な風林火山の旗印をかかげ、鬼人のように戦った剛雄だ。

陣形

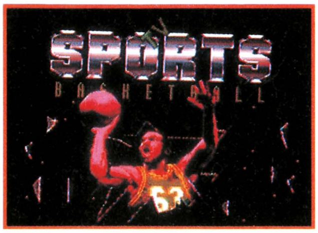


⬆国盗りの決め手はやっぱり合戦。陣形をうまく使えば戦闘も有利だ。

戦評定



⬆戦略は効率よく成功させたいもの。配下の武将と相談できるぞ。



TVスポーツ バスケットボール

ビクター音産／発売日未定／価格未定　SPG



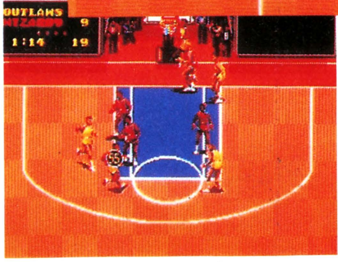
TVスポーツシリーズ最新作!!

前作『TVスポーツフットボール』という、なかなか通好みのゲームを発表してくれたビクター音産。今度はシリーズ第2弾ということで、バスケットボールが登場だ。

バスケットボールといえば、精密に設定されたルールがありながら、最も格闘技に近い球技と異名をとるほど激しいスポーツ。どんな白熱の試合ができるのか楽しみだね!!



⬆アメコミ風のビジュアルも、前作同様にキマってるぜ。



⬆フォーメーションプレイなど戦略要素もたっぷり。

⬆ゴール際での攻防は、アングルをうまく変えてくれてる。

PC原人2

ハドソン／7月19日発売予定／¥5,300

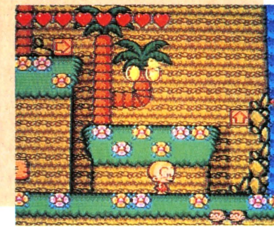
ACT 4M

原人クンがまたまた大活躍!!

日本だけでなくアメリカの子供たちの間でも、超人気者となった原人クン。その新しい活躍を待ち望んでる人も多かったと思うけど、お待たせ!! ついに『PC原人2』の登場だ。本誌でもたびたび、開発状況やちょっとした内容を紹介してきたんだけど、待っていただけの価値があるナイスな作品だぞ。

前作よりも多彩になったステージ構成、いっそう笑えるようになったパワーアップなどなど、キミをまたもや楽しませてくれること間違いなしだ!!

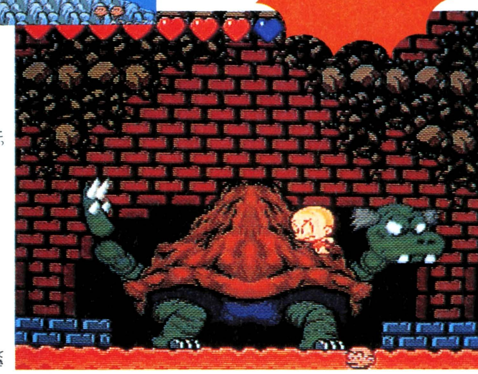






⬅おなじみの強烈ヘッドバットも健在。

BOSS!



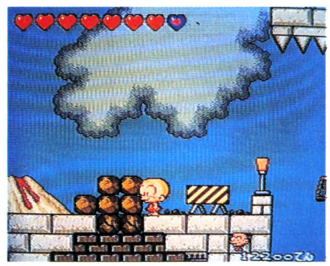
➡ちょっと怖いけど、やっぱりかわいい敵キャラが続々登場。でも、原人クンとデカキャラのとりあわせって緊張感ないんだよね。

★モードセレクト★



最近ではポピュラーなオマケになった難易度セレクト。これで、前作で手こずったキミも思いっきり遊べるね。

※画面は開発中のものです



⬆今回は現代っぽいものなんかも、たくさん出てくるんだ。

ファイナルソルジャー

ハドソン／7月5日発売予定／¥6,500

STG 4M

熱き戦いが始まる!!

今年のキャラバン用ゲームが発表された。その名も『ファイナルソルジャー』。毎年繰り広げられる、プレイヤー同士の熾烈な得点争いに、うってつけの作品といえるSTGだ。破壊の爽快感とスピード感はハドソンの保証つき。詳しいゲーム内容は次号でお伝えするので、燃える挑戦者諸君よ、もうしばらくのしんぼうを!!



➡奥行きのある背景に、メタリック感のある宇宙要塞。ここでどんな戦闘が展開するのかワクワクするね!



⬅ボス出現前の予告メッセージ。

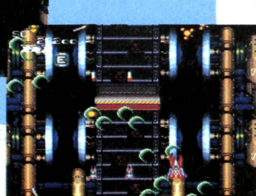
⬇圧倒的な重量感で、ハデな攻撃をしかけてくるボスキャラだ。



BOSS出現!



⬅今回は『ガンヘッド』のようにオプションがつくんだ。



➡色使いもきれいで、まさに宇宙戦闘といった感じだね。

※画面は開発中のものです

スパイラルウェーブ

メディアリング／秋頃発売予定／価格未定

STG 4M

オリジナル3D・STGだ

メディアリングの最新作は、3Dステージで展開するSTGだ。しかも、この作品は単純にステージをクリアしていくタイプではなく、宇宙を駆け巡り様々な星を冒険していくというRPG要素も持っているゲームなんだ。情報が入りしだい紹介する予定なので、お楽しみに。



⬅戦闘は3Dシーンでリアルに展開する。手に汗握る、緊迫感たっぷりのドッグファイトなのだ。

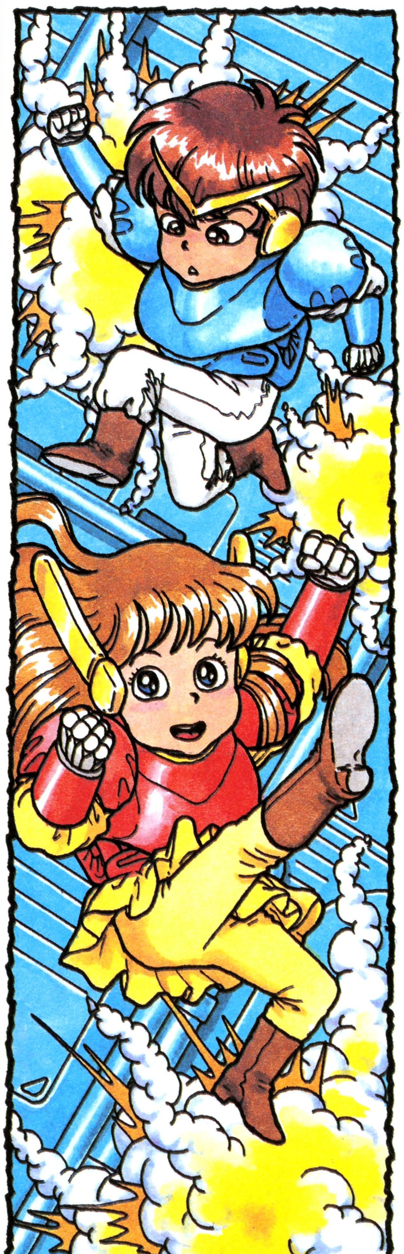


➡星を訪れ、様々なアイテムを探す楽しみもあるんだ。どんどん自機が強くなるのは気分いいね。

Time Schedule タイムスケジュール

ACT	アクション	AVG	アドベンチャー	STG	シューティング	SLG	シミュレーション	PZG	パズルゲーム		
RPG	ロールプレイング	A·RPG	アクションロールプレイング	A·PZG	アクションパズル	SPG	スポーツ	ETC	その他		

込 消費税込み
(無印は消費税含まず)
SG スーパーグラフィックス



発売日	ソフト名	メーカー名	形態・価格		ジャンル
5/24(金)	ウルトラボックス第4号	ビクター音産	CD	¥4,800	ETC
5/31(金)	ポンピングワールド	ハドソン	CD	¥4,500	ACT
5月中旬	ハットリス	マイクロキャビン	Hu	¥5,800	PZG
6/7(金)	コブラII 伝説の男	ハドソン	CD	¥6,500	ETC
6/7(金)	ライザンバーII	データウエスト	CD	¥6,800	STG
6/21(金)	パワーイレブン	ハドソン	Hu	¥5,800	SPG
6/21(予)	魔笛伝説アストラリウス	I.G.S.	CD	¥6,300	RPG
6/28(金)	戦国関東三国志	インテック	CD	¥7,800	SLG
6/28(金)	トリッキー	I.G.S.	Hu	¥6,700	PZG
6月上旬	スプラッシュレイク	NECアベニュー	CD	¥5,800	A·PZG
6月中旬	大旋風改	NECアベニュー	CD	¥6,800	STG
6月予定	シャーロック・ホームズの探偵講座	ビクター音産	CD	¥7,200	AVG
7/5(金)	ファイナルソルジャー	ハドソン	Hu	¥6,500	STG
7/19(予)	PC原人2	ハドソン	Hu	¥5,300	ACT
7月中旬	メタル・ストーカー	フェイス	Hu	¥6,980	ACT
7月下旬	BURAI 八玉の勇士伝説	リバーヒルソフト	CD	価格未定	RPG
7月予定	F1サーカス'91	ニチブツ	Hu	¥6,900	SPG
7月予定	パチ夫くん 十番勝負(仮)	ココナッツジャパン	Hu	価格未定	ETC
7月予定	バリスティックス	ビクター音産	Hu	価格未定	ACT
7月予定	レーシング魂	アイレム	Hu	¥7,000	SPG
8/9(金)	パワーリーグIV	ハドソン	Hu	¥6,500	SPG
8/23(金)	1941	ハドソン	SG	¥9,800	STG
8/30(金)	聖竜伝説モンビット	ハドソン	CD	¥6,800	RPG
8月予定	ウルトラボックス第5号	ビクター音産	CD	¥4,800	ETC
8月予定	ソーサリアン	ビクター音産	CD	価格未定	A·RPG
8月予定	マジカルチェイス	パルソフト	Hu	¥7,800	STG
夏/予定	エフェラ アンド ジリオラ ジ エンブレム フロム ダークネス	ブレイングレイ	CD	価格未定	RPG
9/27(金)	ニュートピアII	ハドソン	Hu	¥6,500	A·RPG
9月予定	スクウィーク	ビクター音産	Hu	価格未定	PZG
11月予定	天使の詩	RENO日本テレネット	CD	¥7,400(予)	RPG
秋/予定	Super Cluster(仮)	メディアリング	Hu	価格未定	STG
12月予定	ドラゴンブリード	アイレム	Hu	価格未定	STG
12月予定	BROWNING	RENO日本テレネット	CD	¥6,980(予)	ACT
年末	太閤記	アスク講談社	CD	価格未定	SLG
未定	ああっ女神さまっ	メサイヤ	Hu	価格未定	ACT
未定	アルシャーク	ライトスタッフ	CD	価格未定	RPG
未定	IT CAME FROM THE DESERT	ビクター音産	CD	価格未定	AVG
未定	ヴァリスIV	レーザーソフト日本テレネット	CD	価格未定	ACT
未定	ギャラクシーフォース	NECアベニュー	Hu	価格未定	STG
未定	ゲイングランド	NECアベニュー	Hu	価格未定	ACT
未定	コリューン	ナグザット	Hu	価格未定	STG
未定	神聖刻紀 ブリーダーズ・ワース(仮)	メサイヤ	CD	価格未定	RPG
未定	スターパロジャー(仮)	ハドソン	CD	価格未定	STG
未定	ストライダー飛竜	NECアベニュー	SG	価格未定	ACT
未定	スペースファンタジーゾーン	NECアベニュー	CD	価格未定	STG
未定	精霊戦士	ナグザット	CD·Hu	価格未定	STG
未定	ZERO WING	ナグザット	CD·Hu	価格未定	STG
未定	太平記	インテック	CD	価格未定	SLG

 イラスト/杉山真理

ナイスガイ

NECアベニュー
Mr.TABETAの業界用語の基礎知識


Mr.TABETA

前号で「ア行のイ」を書きましたが、よーく考えてみるとまだ書きたい用語が残っていましたので、「イ」の語からまいります。

▶ ア行 ◀

いんぜい（印税）

著作権保持者や製作者が、賞品の発売数に応じて一定の割合でもらえるお金のこと。つまり「売れれば売れただけ製作者がもうかる」というシステムである。昔のパソコンソフト業界は「買い上げ式」で、一度売ってしまえば一銭ももらえなかったのだが、10年ほど前に出版社系ソフトメーカーが、他に先駆けてこの方式を取り入れはじめた。

おかげで学生だてらに大金を手にして自動車を買ったり、後輩の女の子連中とディズニーランドで豪遊して1日10万円を使ったなど、芸能人のような生活をするプログラマーが続出。彼らの悪行（？）は挙げればきりがないが、彼らの大半は現在中堅のソフトメーカーの幹部クラスにおさまっていて、怒らせると怖いうえ私自身も人のことをいえない立場なので、このへんで終わりにします。

うらソフト（裏ソフト）

ハードメーカーと正規の契約をせずに製造・市販されているソフトのこと。某機種では相当数の裏ソフト（おもにス〇ベソフト）が出回ったようであるが、もしPCエンジンのグラフィック能力を活用して作られてしまった場合……うぅ～ん、考えただけでも恐ろしいっ！　（つづく）

発売日	ソフト名	メーカー名	形態・価格		ジャンル
未定	達人	タイトー	Hu	価格未定	SLG
未定	チキチキグランプリ	ハドソン	Hu	価格未定	SPG
未定	チキチキボーイズ	NECアベニュー	CD	価格未定	ACT
未定	ちびまる子ちゃん(仮)	ナムコ	Hu	価格未定	未定
未定	TVスポーツ　ベースボール	ビクター音産	Hu	価格未定	SPG
未定	TVスポーツ　ホッケー	ビクター音産	Hu	価格未定	SPG
未定	TVスポーツ　バスケットボール	ビクター音産	Hu	価格未定	SPG
未定	天外魔境II	ハドソン	CD	価格未定	RPG
未定	天地を喰らう	NECアベニュー	CD	価格未定	ACT
未定	トイレキッズ	メディアリング	Hu	価格未定	STG
未定	熱血高校ドッジボール部　PCサッカー番外編(仮)	ナクザット	Hu	価格未定	SPG
未定	はなたーかだか	タイトー	Hu	価格未定	STG
未定	バニラシンドローム	ニチブツ	CD	価格未定	ETC
未定	バブルガムクラッシュ	ナグザット	Hu	価格未定	AVG
未定	ピーターパックラット	テンゲン	Hu	価格未定	ACT
未定	ファイティングラン(仮)	ニチブツ	Hu	価格未定	ACT
未定	フォゴットンワールド	NECアベニュー	CD	価格未定	STG
未定	ホームデータの囲碁	ホームデータ	Hu	価格未定	ETC
未定	BONANZA BROS(ボナンザブラザーズ)	NECアベニュー	CD	価格未定	ACT
未定	ホラーストーリー	NECアベニュー	CD	価格未定	ACT
未定	マーブルマッドネス	テンゲン	Hu	価格未定	ACT
未定	マイト&マジック	NECアベニュー	CD	価格未定	RPG
未定	マジカルパズル・ポピルズ	テンゲン	Hu	価格未定	A・PZG
未定	魔物ハンター妖子　魔界からの転校生	メサイヤ	CD	価格未定	RPG
未定	迷宮島スペシャル	アイレム	Hu	¥6,700	A・PZG
未定	盟約の定義	ヒューマン	Hu	¥7,200(予)	RPG
未定	メソポタミア(仮)	アトラス	Hu	価格未定	ACT
未定	立体将棋(森田将棋)	NECアベニュー	Hu	価格未定	ETC
未定	ルーム	ビクター音産	CD	価格未定	AVG
未定	レインボーアイランド	NECアベニュー	CD	価格未定	ACT
未定	LORDS OF THE Rising Sun	ビクター音産	CD	価格未定	SLG
未定	ロードス島戦記	ハドソン	CD	価格未定	RPG
未定	ワードナの森	NECアベニュー	CD	価格未定	ACT

COMING SOON
超早耳情報

●パルソフトという会社がPCエンジンへ参入することになった。参入第1作は『マジカルチェイス』というファンタジックなHuカードのSTG。本誌の紹介記事を読んでわかるとおり、これがすんごく完成度が高いのだ。ちなみにCDロムのソフトは作らないのですか？　と聞いてみたら、「現在検討中です」とのご返事。第2作めはいつごろかな？

●マイクロキャビンがパソコンのSLGをCDロムに移植する予定。タイトルはまだ発表できないのだけど、どうやら以前に同社が発売したソフトのシリーズらしい。ファンは要チェックだね。

●メディアリングから発表されていた"ちょっと下品なコミカルSTG"のタイトルが『トイレキッズ』に決定。う～ん、みごとにお下品なタイトルだなぁ。くわしい内容については、来月号あたりで紹介できるかも？　また、爆発的人気で品薄状態にあった『ゼロヨンチャンプ』も6月14日に再販売されることになったぞ。この機会をお見逃しなく。

最終回



レーザーソフトの巻

クレタコ最終回を飾るのは、『ヴァリス』『コズミック』シリーズなどで人気の高いレーザーソフトさん。さてさて、どんなお話が飛び出してくるかな?

CDロムの開発がメインです

最終回のタコラは、日本テレネットグループの第2開発部として躍進するレーザーソフトさんにおじゃま。現在の状況や、今後の展開や方針などについて語っていただいたぞ。「やはり、ビジュアル的なウェイトが高い作品をメインに開発をしていってます。CDロムのビジュアルと音を駆使して、優子やバンなどのキャラを"魅せる"方向でいくのが最良だと思いますしね」。フムフム、とするとこれからも、ビシバシCDロム作品を作っていってくださるということなのかな? 「これから家庭用機の世界では、CDロムのメディアがメインになってくるでしょう。当社は、メガドライブやSFCなどでのCDロムも含めて、様々なソフトを作っていきたいと考えています」。さらに前進の姿勢を見せるレーザーソフトさんに期待だね。

『ヴァリスIV』期待していてください!



⬅今回お話を聞いた取締役事業部長の羽成さん。優秀なプログラマーでもあるんだ。

S・O・F・T・H・O・U・S・E(ソフトハウス)

ヒューマン
来月あたりにPCエンジンソフトの新作が、やっと発表できそうだ。2本ぐらい発表できるかな? メッセのイベントにも出てるから近くの人は遊びにきてね。(茶々丸)

テンゲン
このたび攻略支援ツールとして「バーコードバトラー」を導入。システムに不備がありますが、生命力回復を使用しなければ楽しめます。それにしてもうちの会社って…。(JUN)

ココナッツジャパン
『パチ夫くん幻の伝説』がついに登場。もうみんなプレイしてくれたかな。期待の専用コントローラーも好評で、パチ夫くんも大喜び。大勢の人にこの興奮を体験してもらいたいな。(いと)

フェイス
『メタルストーカー』のストーカーの意味は「かきたてられるもの」という意味なのです。パッドを握った瞬間、戦闘意欲をかきたてられ、キミは1人の戦士になれるのだ! (だあくん)

アイレム
まいどおおきに! 7月に『レーシング魂』が出るぞ! バイク好きのキミ! キミやがな! ぜったいおもしろいから楽しみにしたってや~! (タカッちゃん)

インテック
お待ちかねのゴールデンウィークです。行きたいところは、たくさんあるのですが、お金が…。
え~『戦国関東三国志』は、6月28日に発売決定!! よろしくね。(クワタ)

ナムコ
『ワースタ』では、打つと内野手のうち何人かが自動的に塁カバーに走ります。この内野手のことを俗に何と言うでしょう。[10点]
(答え:カニ。がんのすけ)

メディアリング
入園、入学、入社のシーズン。新たな出発をむかえられた諸君へ、ボーイズ・ビー・アンビシャス。大志をいだけということだよん。
(ミカ)

ユニ・ポスト
編集者ベスト3。対応が親切。ものをくれる。毎号送ってきてくれる。
編集者ワースト3。情報だけ欲しがる。ものをもらいたがる。掲載誌すら送ってこない。(じま)

ハドソン
「ザ・ゲームパワー」見てるかな? ハドソンもどんどん新作出すからよろしくね。それにしても光栄の大島さん、あれは反則だぜ。梶野と俺もがんばるぜ。この次は負けないぞ。(北)

エイコム
入社以来、約2年間このコーナーを担当してきましたが、来号からは担当が変わります。言葉を選ぶのが大変だったけど、楽しかった。わたくし同様新担当をよろしく。(わび助)

データイースト


ニチブツ
みなさんこんにちは。今、私は『F1サーカス'91』にハマってしまってます。も~とんでもなくおもしろくて、また夜ふかしをする今日このごろです。あ~お肌が荒れちゃう!! (こと)

ナグザット
ど~もはじめまして。このたびナグザットに新入社したきむりんで~す。まだまだ新米ですが、ナグザットソフトともどもヨロシクお願いします。ちなみに、ただ今恋人募集中!! (きむ)

メサイヤ
いや~、お待たせしました!! 『シュビビンマン2』もう遊んでますか? 発売がのびのびで申しわけありませんでしたが、その分おもしろいはず! ぜひ、お試しください。(土田)

 イラスト/杉山真理

『ヴァリスIV』MAXパワーで製作中!!

現在急ピッチで制作が進められている『ヴァリスIV』。この作品でも、お得意のビジュアルシーンがたくさん用意されるとのこと。ゲーム内容などの詳しいことは、これから徐々にみんなに公開されていくはずなんだけど、どんな世界が構築されつつあるのか、ファンとしては早く知りたいところだよね。



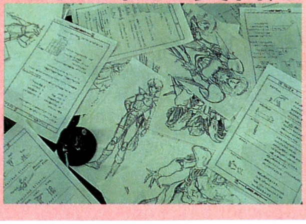
⬅製作中のスタッフをパチリ！全力投球中のムードが伝わる？

製作スタッフも全力で取り組んでいるから、もうちょっと待っていてよね。



⬆今回初公開された『IV』のシーン。キャラの魅力を十二分に楽しめる作品が、またまた登場だね。

これが設定資料だッ!!



⬅『IV』用の極秘資料をちょっと拝見。早く知らせたい情報がいっぱいだ!!

クレクレタコラの戦利品

5名



今回のプレゼントは、『ヴァリスIII』の攻略ビデオだよん。5名様にあげちゃうからふるって応募してネ。

応募方法

希望者はハガキに品名を明記して〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷KTビル ㊑PCエンジン編集部「クレタコ・レーザー係」まで。

INFORMATION インフォメーション

U.P.L.

移植決定していた『宇宙戦艦ゴモラ』が都合により発売中止になってしまいました。期待してくれていた人ごめんなさい。編集部の方にもご迷惑をおかけして申しわけありません。（Y）

ライトスタッフ

やった！ ついに出る出るやっと出る。苦節？年なんて堅いことは抜きにしてRSが贈る本当の第１弾！『アルシャーク』98版５／１発売(予)、PCエンジンはもう少し待たれよ。（斉）

トンキンハウス

春です。新入学、新入社の季節ですね。私も「新人」の時のフレッシュな気持ちをいつまでも大切にしてがんばっていきたいと思っています。気持ちも新たにやったるでぇ〜。（Ys）

アスク講談社

今年の超大作『太閤記』（仮）の開発スタッフは、近頃大幅増員でやたらテンションが高まっている。なんてったってひさびさのPCエンジンだもんネ。力の入れ方が違うゾ！ （栗）

タイトー

やあ〜ど〜も。今月号でこのコーナーが終わるそうで…。今までおつかれさまでした。あ、でも新コーナーが始まるのか。がんばるぞ〜。(毎月原稿を催促されなくて安心している川島)

クリーム

こんにちは〜。早く新作の発表がしたい。このままではクリームの名前が忘れ去られてしまう。もうすでに…という話もあるけれど、必ず新作を出しますのでもう少し待ってね。（ま）

マイクロキャビン

「レッド・オクトーバーを追え！」のLDを買った。スゴイ!! ILMのSFXもすごかったが、ショーン・コネリーの渋い演技もよかった。う〜ん、次は何を買おっかな。（伊藤）

アスミック

アスミックがビデオや映画も扱ってるって知ってたかな？ レンタル屋を探してみよう！ ４／25に新しく「キャプテンキッドの宝島」ってのが出ました。ワクワクものだぞ。必見。(色々)

ブレイングレイ



NECアベニュー

お待ちかねの『マイト&マジック』がいよいよ本格始動！ もちろん内容もPCエンジン用に大幅にパワーアップ。夏休みに楽しんでもらえるよう、がんばってます。（S）

ビデオシステム

この号が出る頃は遅咲きの桜も散り、京都は一番いい季節です。修学旅行生は京都でもゲームをやっている。すごいパワーだ。今月のコマンドは４−１−２−６だって。（橋本）

アトラス

東京、大阪のCSGには来てくれたかな？『クイズまるごと』は、どうだった？ 今後のCSGでもがんばりますので、友だちを誘って来てみてください。（相原）

I.G.S.

６月に『アストラリウス』と『トリッキー』が発売の予定です。２つとも遅れたソフトですが期待に答えようとした結果なのでかんべんしてください。もうすぐ新作の発表が…？ （神）

日本テレネット

『エグザイル』は、おかげ様で即日売り切れ続出！どうもありがとうございました。ついに新作が決定しました！『ヴァリスIV』、『ブローニング』『天使の詩』です。（たかを）

ビクター音産

だんだんと、だんだんと『シャーロック・ホームズ』が盛り上がってまいりました。この盛り上がりとは何か？ 人気か？ それとも期待なのか？ もっと盛り上がってほしい!! （南）

㊖PCエンジン7月号は 5月30日(木)発売！

次号予告

光まばゆい7月号！ "ロードス島"のこと、もっと詳しく知りたいってヒト集まれ!! ゲームの新情報はもちろん、コミック、OVAとあらゆる角度から『ロードス島戦記』を斬りまくるゾ。これさえ読めば、キミもロードス博士!? そして、なんと新ハードに関するビッグニュースがとびこんできた。㊖の総力をあげて大特集するので、お楽しみに!! ㊖読者の明日は明るい！

EDITORS'TOPICS

サンキューベリーマッチショーに来てくれたみんな、どうもありがとう！ ステージも楽しかったけれど、大阪、名古屋、福岡、札幌と回った先々での夜遊びも……不良(佐)

ヤコペッティテレカの当選者のかたがた、賞品の発送が遅れてすみませんでした。なんせしろ一大野先生が取材旅行で忙しかったもんで。編集部員一同も。特に私が。(後)

祝・浜田省吾アリーナツアーチケット入手!! 全国の浜省ファンの皆様、これでしばらく省吾は見れない（なにせ(佐)氏と同いどし）かもしんないぞ。叫べ、踊れ!!(山)

「パパとなっちゃん」「それでも家を買いました」「タモリ倶楽部」「ショウビズTODAY」さらに「北野ファンクラブ」。金曜日はＴＶで忙しい。でも高野潔氏には負けないぞ(松)

デビッド・シルビアンの新譜と『ドラゴン　セイバー』のＣＤが同じ日に発売された。２枚ともスバラシイできだった。ゆえに、今月のワタシはシアワセであ～る。　(の)

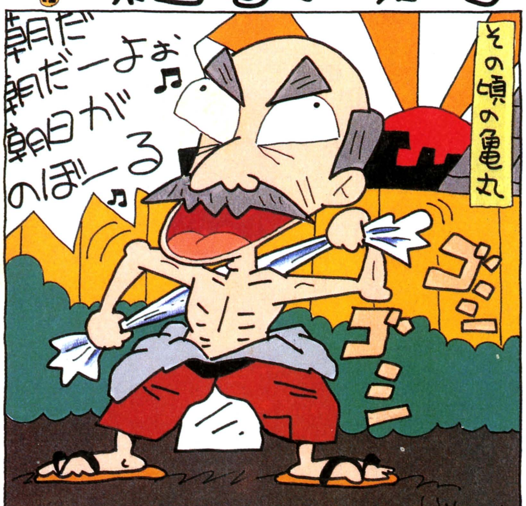
ファミコンの『いただきストリート』をやっている。『桃電』の買い物部分を強化したようなゲームでなかなかハマる出来。でも夫婦ゲンカのもとになるのだよ。　(由)

電車でＯＬっぽい子の隣に座った。うたた寝をしている耳元に「××××」と囁いたら、彼女の手が僕の○○○○をモミモミ。うひー、いつもこんなことしてんの？(希)

先日、ついに古馬最大のレース「天皇賞」が終わりました。予想どおりにメジロが勝ちました。予想どおりに私の馬券は当たり、大もうけしました(となっているハズ)。(Ⓣ)

今回の締切中にブラジルＧＰがあった。セナ優勝おめでとう。神がかりの状況を初めて知り、感動的なシーンを久々に見れた最高のレースだった。　(テレの介㊜)

れんさいマンガ⑫ 楽田亀丸一家の一日



(参考文献:あちゃらかぱいっ/色川武大(文藝春秋)、ジャン・クリストフ/ロマンロラン(新潮社))

コンプファミリー テレホンネット

横浜
045(541)0000

大阪
06(700)5599

高松
0878(33)6700

TVMS(サンキューベリーマッチショー)大好評閉幕。多謝！
現在~5/7　黒田幸弘氏登場！
5/8~5/19　山田章博氏登場！

ライター大募集

㊖では、ファミコン、PCエンジンなどのゲーム必勝法やゲームレビューが書けるライターを募集しています。(ただし18歳以上で、都内近郊居住者に限ります)。希望の方は、①簡単な履歴書、②最近プレイしたゲームの紹介文(800字以上)を同封のうえ、封書で下記までご応募ください。

●電話での問い合わせは、受け付けておりません。

おたよりのあて先

〒102 東京都千代田区
九段南4-7-16 市ケ谷ＫＴビル
㊖PCエンジン「○○係」

STAFF

Editor in Chief……佐藤辰男
Sinior Editor……後藤靖彦
Managing Editor……山田美恵子
Editors……松本 剛　北山のり子　渡邊由彦　高野希義　藤原 保　小畑雄二　化石ハウス　超音速(渡部功一、西谷英晃、根上広行)　玉木成子　安藤 誠　小林 昇　柏原康雄
Writers……中村泰宏　今村文二　岡本敦行　山崎 拓　増島 健　遠藤まゆり　木村典子　山本裕司　大竹雅法　小西康雅　森田慶子　川口ハヂメ　佐藤裕志　小西晃治　中川立一　山崎智世　広木克哉　菊池武史　山猫（平井太郎、八尋 峻）
Photographers…林 久平　倉部和彦　分部辰浩　林 克典　伊豆倉守一　舟喜 力　加藤幸広　庄司康治
Designers……ディレクション・ナカ　今野享子　斉藤和代　星山英夫　アイル企画　小出高義　クロップハウス　沢田昭彦　藤井まなぶ　グァバモリオカ

月刊㊖PCエンジン6月号
1991年6月1日
特別定価440円(本体427円)
雑誌コード　13575-6

発行人……角川春樹
編集人……佐藤辰男
発行所……角川書店
住所……〒102東京都千代田区富士見2-13-3
(編集部)03-3221-3521
(販売部)03-3817-8523
(広告部)03-3817-8425
印刷所……凸版印刷

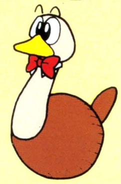
次号の予告内容は一部変更となる場合もあります。また、ゲームの内容に関するご質問は受けつけておりません。ご了承下さい。

CD·ROM²
SYSTEM
PC Engine

バックアップ
メモリ
対応ソフト

SPLASH LAKE

スプラッシュレイク



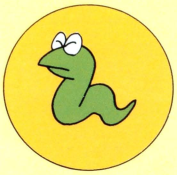
NEC

石橋をたたいて落とせ！

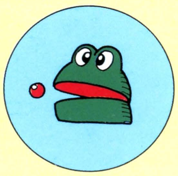
スリル満点

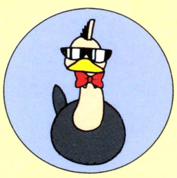
オストリッチの大冒険

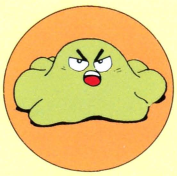


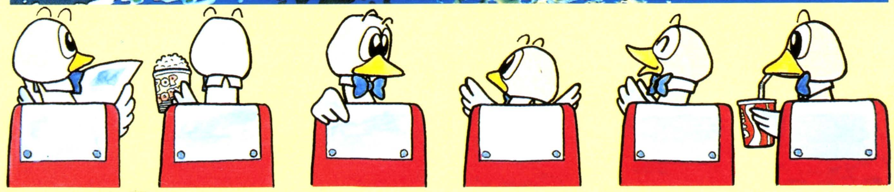

スネーク


サ ル


カエル


ブラック
オストリッチ


ビッグ・スライム



スプラッシュ湖（レイク）を舞台にダチョウのオストリッチとカワイサあまってニクサ100倍のキャラクターたちがあちらこちらと駆けまわるアクションゲーム登場!!

せまる敵キャラは石橋をたたいて湖に落とせ!! 全6ブロック60ステージ。2人同時プレイ可能。2Pでは、なんと全120ステージの攻略に挑戦だ!!







標準小売価格
5800円（税別）
6月上旬発売予定！

NECアベニュー株式会社
ニューメディア事業部　〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル
お問い合わせ03(3288)0330
●平日/午前10:00～午後7:00
テープサービス03(3288)0880



月刊PCエンジン 1991 6月号
1991年6月1日発行(毎月1回1日発行) 第3巻第6号通巻30号
発行所 角川書店 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3 販売部 ☎03(3817)8523 編集部03(3221)3521
特別定価440円(本体427円)

T4911357506441 雑誌コード13575-6